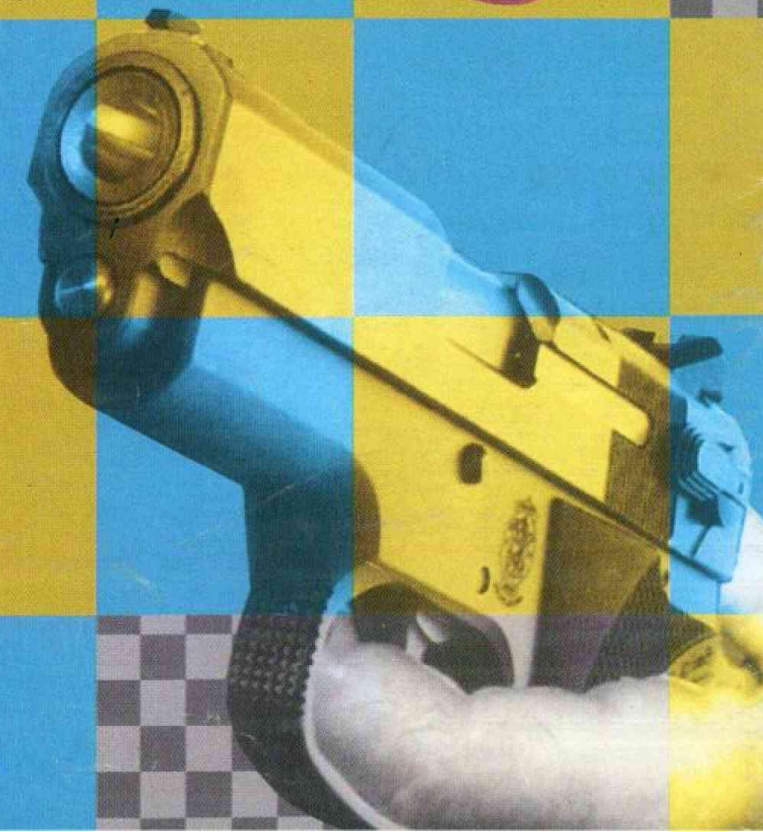


מגזין מחשבים צעיר • גיליון מס' 33 • יולי 1997 • המחיר 22.50 ₪ באילת 19.20 ₪ • 64 עמודי צבע

# צנזורה ברשת בעד ונגד @





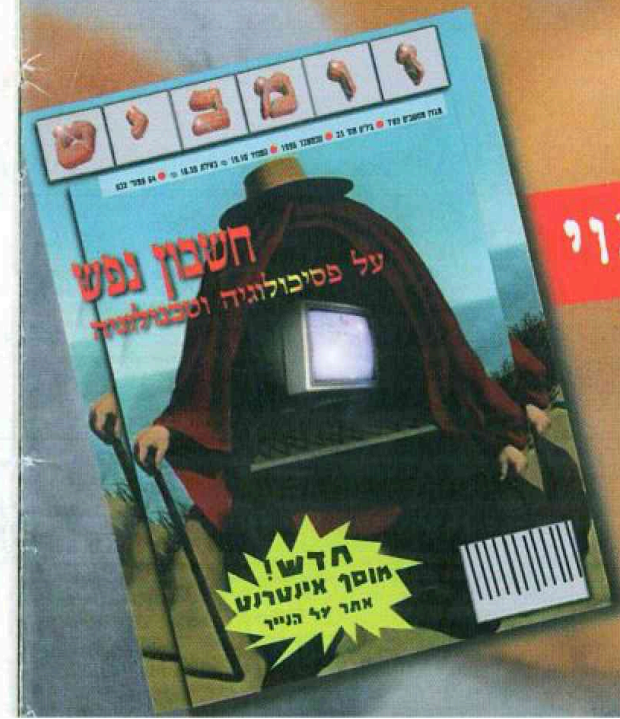
# עצור!

התחברות לאינטרנט חינם לכל מנוי חדש של זומביט!

רק חמישה חשומים של 52 שקלים ואחז מנוי

עובדה.

03-5180870



סטארנט • מהיום האינטרנט מתחבר אליך

**מהיום האינטרנט ידידותי יותר** מהיום, במקום לנסות ולהתחבר לאינטרנט - האינטרנט מתחבר אליך, מתאים את עצמו לצרכים שלך, מכין אותך לכל החידושים שיבואו.

**מהיום המהירות מעל כולם** סטארנט מאפשרת לך להתחבר מהבית לאינטרנט במהירות שיא. מאות מודמים מהירים בפריסה רחבה ברחבי הארץ, קו מהיר ביותר לחייל בגיבוי לווייני מלא, רוחבי פס גדולים ועוד.

**מהיום השירות הוא הכל** תוך 24 שעות סטארנט מחברת את האינטרנט אליך. צוות אנשי מקצוע משרת אותך בשפה שלך 24 שעות ביממה, 7 ימים בשבוע, כולל עידכונים בזמן אמת בכל הקשור לחיבור שלך.

**מהיום האינטרנט מתחבר לעסקים טובים יותר!** המחלקה העסקית בסטארנט מתחברת אליך בקווי נליין ו-ISDN בקצבים מהירים, חבילות גמישות וציוד מתקדם ללא תחרות. חייגו 03-6137788 למחלקה העסקית ונסביר לכם אישית איך האינטרנט מתחבר אליכם ריווחי יותר.

## מהיום המחיר מתאים לך בדיוק

**starT מתחילים לגלוש קדימה**  
\$10 עבור 8 שעות בחודש  
+ \$1.40 לכל שעה נוספת

**starPLUS מתקדמים רחוק יותר**  
\$20 עבור 20 שעות בחודש  
+ \$1.20 לכל שעה נוספת

**starPRO מקצוענים שגולשים קבוצ**  
\$45 לגלישה ללא הגבלת שעות בחודש

**SUPERstar גלישה גמישה ללא גבולות**  
\$15 בחודש עבור גלישה ללא הגבלה + 90 סנט לשעה בשעות השיא (8 בערב עד 2 בלילה)

\*כל חבילה כוללת ת.ד. אלקטרוני (E-mail) בגודל 5MB \*המחירים נקובים בדולרים ארה"ב ואינם כוללים מע"מ  
**חייג סטארנט 03-5124080 והאינטרנט מתחבר אליך תוך 24 שעות!**  
E-mail: info@star.net.il http://www.star.net.il





## מדורים קבועים

- 8 חידושים  
9 משחקים שבדרך  
10 סיפורים מהחיים  
20-21 פורום -  
בז' ונז' צנזורה  
26-27 ACE  
18-19 מעבר לגבולות הזמן  
34-35 משחקי הפקידים -  
לא גמלו של שלט האבוק  
36 פאלדין - EARTH DAWN  
38 מדור המדיב - לא שבו הספי.  
42-43 רק לא משחקים -  
גמלו שלט  
44-45 להחליף הילוך -  
אין לשפי אר הקש  
46-47 סייברליה  
48-49 בלנדר  
50 אנטי - והפזר יצין

## משחקים

- 22 22 BLOOD  
23 PANDEMONIUM  
24 סייבונס - גמל האורכמו  
25 X-MEN  
28 עיר הילדים האבודים  
29 קציר הנשמות  
30 טיפים  
31 פתרון מלא  
40-41 סקירת משחקי  
מירוצים

במבצע: "אתר גלידת שטראוס" זכו  
בסורקים מתנת שטראוס  
(1) דפנה ברונשטיין, פרדס חנה.  
(2) תום פינסון, תל-אביב.  
(3) רוני שמואל, רמת-גן.  
(4) מוקטדר מירב, קיבוץ אייל.  
(5) גל מייזלס, תל-אביב.  
תודה לכל המשתתפים, שטראוס וזומביט.

## קירות

- 6 הקיר של לימור  
7 הקיר שלכם

## כתבות נושא

- 12-13 הקלות הבילתי נסבלת  
של הגישה - אפוקליפסה  
14-15 פילטר, אין כניסה -  
המכונן שניו זליו  
16-17 כסף מדבר -  
מניצח פניסיון/צנזורה  
32-33 איפה המנהל?  
לא צנזורה  
37 חיפושית ברשת -  
אבא יא אר אר  
39 סייבר נביא -  
ויליאם גיבסון והסיוברפאן

עורך: לימור שני  
עיצוב ממוחשב: משה אלחנתי  
הפקה ועיצוב מלל: לילך גול  
עריכה לשונית: עפרה קין  
עימוד ממוחשב: עדי אורן, עמית הלחמי  
כתובתנו באינטרנט:

<http://www.shani.net/zombit>

צייר המערכת: קורן שדמי

משתתפים קבועים: אורי וייץ, ערן פיין, יניב פלדמן, אלכס מורזוב, יוני שדמי, גיר ארן, גיר יושע, אורן גולוב, EMMY, דורון פרידמן, גיל פרחי, ענבל מזרח, איתמר רוזנקוביץ, מיכאל לונסי, יניב קסנר, שלמה קופר, אמיר שני, צביקה רייפמן, קורן שדמי, רני לבנון  
עיצוב השער: ענבל מזרח

מו"ל: כ.פ. עתונות ותקשורת בע"מ

עורכת אחראית: גלית שרף

מנכ"ל: אורלי עטיה-רוזנבוך

סמנכ"ל: שירי אבישאל

מזכירת מערכת: דיקלה נקאש

מחלקת מודעות: ☎ 03-5180871

מחלקת מנויים: טלי נגראה, חגית שימל

☎ 03-5180870/4

כתובת המערכת: דרך בן-צבי 84, תל-אביב 68104

☎ 03-5180820 (רב קוי)

☎ 03-6820401

הפרדות ולוחות: ארבע בע"מ

הדפסה: צ.צ. הפקות והדפסות בע"מ

כריכה: "צבי ובניו"

הפצה: בר ☎ 03-6952118/9

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות

ואינה מחזירה כתבי יד ISSN 0793-3096

להזמנות טלפונית ולבידורים ☎ 022-3733 (77)





www.de.pw

הקיד שלי – זומביט 33 תאריך גלישה 1.7.97

XXXXX קוראים XXXXX

המילה צנזורה נתפשת על פי רוב כמילה גסה שמאפיינת משטרים דיקטטוריים. הצנזורה נתפסת בחוגים המקדשים את החופש, ככלי המשמש בידי הוודונות הממסדית להסתיר ולמנוע מידע מפני הציבור. אלו המצדדים בחופש, מאמינים שזכותנו לדעת הכל ולהיחשף לכל. המידע שיחשף בפנינו ישמש אותנו לשקול ולבחור בצד או בצעד הנכון.

ממש לפני שסגרנו את העיתון הגיעה הידיעה המרעושה והרלוונטית כל-כך לגליון זה. בית המשפט הגבוה של ארצות הברית החליט לדחות את תביעותיהם של מספר אירגונים שקראו לצנזר ולהגביל את האינטרנט, התביעה קראה להפוך את פרסום חומר פורנוגרפי או גזעני לעברה פדרלית שדינה מאסר. אולם בית המשפט דחה את התביעה ואימץ את קו ההגנה שטען שהתיקון הראשון לחוקה המבטיח את חופש הדיבור, חשוב יותר ולכן נפלה התביעה.



# על חידושים

## אוטו־פשע, שבים לכוכבים, חוזרים למשחק

★ חברת קידום מולטימדיה מכריזה על טכנולוגיית 3DTE (3D Total Entertainment) המאפשרת תלת מימד לאינטרנט. הטכנולוגיה החדשה מאפשרת להיכנס דרך האינטרנט לסביבה עשירה בוידאו וקול, ביחד עם משתמשים רבים אחרים.

★ סקר בארצות הברית מגלה שלמרות העלאת מחירי החיבור לרשת כדי "לשפר את המערכות של הספקים", לא חל שיפור באמינות המערכות בחמש השנים האחרונות.

★ מוטורולה הכריזה על כוונתה להקים רשת של 63 לוויינים במסלול נמוך שישמשו לתקשורת מידע ווידאו כלל עולמית, במהירויות שעד היום לא התאפשרו.

★ Softbank תקים אתר מקביל ל־Geocities, ביפן, האתר הוא קהילה וירטואלית הניבנת על ידי החברים בה.

★ בחור מבריק גילה שאם מחברים שני מודמים למחשב, מתחברים לרשת דרך שני קווי טלפון ניתן להכפיל את רוחב פס התקשורת!!! לצורך איזון התקשורת בין שני המודמים השתמשו בתוכנת ניהול לקו ISDN, בניסיונותיו עם מודם k28 ו־k36 הגיע קצב ההורדה מן הרשת ל־6.8k. צורת החיבור אינה פשוטה והתאמת התוכנה גם היא דורשת השקעה. לפרטים נוספים חפשו ב־ <http://www.csclub.stthomas.edu/~matt/win95.html>

★ מתכנת בשם קריסטיאן אורלאנה דרש מחברת נטסקייפ סכום אסטרונומי תמורת מידע על פריצה בטיחותית, המאפשרת למפעיל שרת לשלוף קבצים ממחשביהם של משתמשי הדפדפן החדש של החברה. החברה, שמציעה 10000\$ לכל גילוי של תקלה במוצריה, יצאה בהכרזה שמדובר בניסיון סחיטה ואיומים. בתגובה אומר אורלאנה שהוא רק ניסה למכור מידע רגיש וחשוב.

★ מיקרוסופט הכריזה שאזור המשחקים שעד היום היה חופשי, יתחיל לגבות כספים ממשתמשים בחלק מהמשחקים המוצעים.

★ באנגליה החל לפעול שרות Gamester, תמורת סכום צנוע ניתן לרכוש כרטיס קידוד ובעזרתו להפעיל מגוון תוכנות ומשחקים המוצעים להשכרה. השכרה יכולה להיות לשלושה ימים, למספר חודשים או לכל החיים, עם פרישת תשלומים נוחה.

★ חברת היטאצ'י הכריזה על כונן DVD חדש הפועל במהירות כפולה. בארץ עוד מחכים לכוננים במהירות רגילה.

★ חברת ITK הבריטית הוציאה מודם ISDN במחיר של כ־200\$. מחיר זה לא רחוק ממחירו של מודם אנלוגי רגיל. המודם החדש כולל פקס ומענה קולי.

חברת GTI הוציאה סידרת משחקים רבי מכר ישנים במחירים מוזלים. בין המשחקים: AMAZON QUEEN, DOOM2, HERETIC, MORTAL KOMBAT ואחרים.

# ומשחקים שבדר

## משחק עם נשמה

מה מזכירים לכם הדברים הבאים: מכשפי וודו, ספינות עתיקות, אי נידח, רוחות, שדים, ושלל מפלצות אחרות. לא, אני לא מדבר כאן על MONKEY ISLAND 3 (שדרך אגב, אמור לצאת בקרוב מאוד) אלא על Voodoo Kid, הקווסט החדש והמעניין של חברת INFOGRAMES הצרפתית, שעד היום זוכרים אותה בתור זו שעשתה את ALONE IN THE DARK. העלילה מגוללת את סיפורה של איזו דמות וודו מיתולוגית, בשם בארון סמאדי, שנוהג לגנוב את נשמות קורבנותיו, עבור מטרות שלא ניתן להזכיר אותן כאן (זה בסדר, גם החברה לא יודעת על איזה מטרות מדובר). תהליך גניבת הנשמה מחולק לכמה שלבים: 1. סמאדי בוחר לעצמו את הנשמה שהוא חושק בה. 2. סמאדי חוטף את אותו קורבן תמים, ושם אותו על ספינת הרוחות העתיקה שלו, בדרך ל־"אי הנשמות האבודות". 3. בזמן השיט, החטופים משתגעים מרוב פחד, דבר שהופך את השלב האחרון לקל ביותר בשביל סמאדי, לאחר שהספינה עוגנת באי: גילת הנשמה. אבוי.

אבל הפעם, המים לא יהיו כל־כך שקטים לנוכל הנשמות, מפני שבשיט הזה ישנו נוסע לא כל־כך צפוי: קבלו את Voodoo Kid (כפיים) הגיבור ואיליל הנוער הקול החדש, שלא מפחד משום מכשף זקן. השחקן כמובן מקבל על עצמו את דמותו של אותו הנער, וביחד, עם קצת עזרה מעוזר הסיפון הזקן, שמאס באלף שנות עבדות תחת מרותו של סמאדי, יהפכו את הספינה השטנית לטיטאניק. כאמור, כל הריגושים האלה ועוד, בקווסט התלת־מימדי החדש של INFOGRAMES, שמראה שבובות הם לא רק ברבי. בתמונה: החברה'ה משתעשעים בריקוד עליז במסיבת הפרומו של המשחק. הורה!

## שובם של רוכבי הנחשים

בראשית ברא ID SOFTWARE את DOOM, וראו כי טוב. אחר כך בראו את DOOM 2, וראו כי עוד יותר טוב. ואחר כך, הגיע RAVEN, הבן דוד המרדן של DO, לקח את DOOM, הוסיף לו מנה נדיבה של מאפייני S&D, שלל ממנו את הבזוקה והמסור החשמלי, ובמקום זאת העניק לו שרביט קסמים, חץ וקשת, וסיפור על מאבק־על בין החברה'ה הטובים לבין מעצמה של חלאות אוניברסליות בשם רוכבי הנחשים. כך RAVEN בראו את HERETIC, בן הכלאיים הרישמי הראשון של מנוע הדום המקורי. וגם הם ראו כי טוב. HEXEN היה הבא בתור, והוא המשיך איפה ש־HERETIC עצר, עם מודל חדש יותר, שכלל מנוע עם נפח יותר גדול, מהירות מקסימלית גבוהה יותר, יכולת תמרון משופרת, צבע מטאלי וגלגלי מגנזיום (אל תשכחו את הדיסק שתלוי מקדימה, ויש לכם אוטו־פשע לתפארת). אחרי HEXEN, כולם הלכו לנוח לזמן מה, וכאשר סיימו להסתלבט, DO שיחררו את QUAKE. ולא ראו כי טוב, אלא ראו כי הכי אחלה שבעולם. וכצפוי – שוב מגיע הבן דוד, הפעם עם כמה חברים גדולים שהוא פגש בפאב, החברה'ה של ACTIVISION, ולוקח את QUAKE, מוסיף לו מנה נדיבה קצת יותר של S&D, מחזיר את רוכבי הנחשים, עושה כמה שינויים באמלחיה (חדר אמצעי הלחימה) וגם במלתחה, נותן הפעם לשחקן אפשרות לבחור מבין ארבע דמויות לעומת שלוש במשחק הקודם, מודא שהכל יותר יפה, יותר גדול, יותר חזק, נועל את DUKE NUKEM עמוק בתוך איזה מרתף מסריח ומלא עכברים – וכך RAVEN עומדים לברוא את HEXEN 2, שלפי התמונות, עתיד להיות בן הכלאיים הרישמי הראשון של מנוע ה־QUAKE המקורי, וגם היפה ביותר (תמיד אמרו שנישואי תערובת מצליחים בתחום הזה).

## שוטרים אסטרטגיים

סדרת משחקי POLICE QUEST של סיירה, במיוחד המשחקים הראשונים מביניהם, היוו את אחת מהסיבות העיקריות שהפכו את סיירה למה שהיא היום. הדבר המעניין הוא, שבניגוד לסידרות הקווסטים האחרות שלה, דווקא סידרת POLICE QUEST עברה את השינויים הרציניים ביותר, בכל מה שנוגע לצורה הבסיסית של המשחקים. לאחר POLICE QUEST, שהיה אחד מהקווסטים הראשונים של סיירה ל־VGA, החברה החליטה שהיא מוצעת את חייו של השוטרי והבלש הרגילים בכל דרך שניתן, ועל מנת לשמור את הסידרה בחיים, היא צריכה לעבור שינוי דרסטי. השינוי אכן בא, ובגדול: POLICE QUEST 5, או בשמו האחר, SWAT, הוצג כולו על ידי סרטי וידאו מלאים, (בדומה ל־2 GABRIEL NIGHT), והפעם, מציבים אותנו בין שורותיה של הימ"מ, היחידה המשטרתית המיוחדת, שמטרה היחידה היא להילחם בטרור. וכעת, סיירה עושה צעד נוסף קדימה, או למען האמת, הצידה, כאשר היא עובדת קשה מאוד על SWAT 2, שגם הוא, כמובן, מתמקד בלוחמת טרור, אבל בצורה שונה לגמרי מקודמו. תאמינו או לא, SWAT 2 יהיה משחק אסטרטגיה לכל דבר, בסיגנון המוכר של C&C ו־WARCRAFT. איך זה משתלב עם משחק משטרה אתם שואלים? פשוט מאוד: המשחק מחולק ל־15 משימות, כאשר השחקן מקבל את השליטה על יחידת ימ"מ, מספר כלי רכב משטריים הכוללים ניידות ומסוקים, ומשימתו היא לחסל חבורה של טרוריסטים שמתבצרים במחבוא. איפה? תגלו לבד...







WALT DISNEY PICTURES PRESENTS "HERCULES" MUSIC BY ALAN MENKEN LYRICS BY DAVID ZIPPEL ORIGINAL SCORE BY ALAN MENKEN  
SCREENPLAY BY RON CLEMENTS & JOHN MUSKER, BOB SHAW & DONALD MCENERY AND IRENE MECCHI  
PRODUCED BY ALICE DEWEY AND JOHN MUSKER & RON CLEMENTS DIRECTED BY JOHN MUSKER & RON CLEMENTS  
DISTRIBUTED BY BUENA VISTA PICTURES DISTRIBUTION



קולנועפון: ת"א/ר"ג/ראשל"צ/יהוד, טל' 03-5252244 חיפה, טל' 04-8728878 י-ם, טל' 02-6794477 נתניה, טל' 09-8841133 רחובות/אשדוד, 493443

## סיפורים שבהים עם דודת

סיפורים

"תפוז"

"מחפוז"

"מחפוז זה לא במשקל הנכון."

פול פול פול ג'ון שבר בכוונה את המשקל החרוזי המזופת של אנשי המשטרה שעמדו מולו, הוא ידע שזו שיטה נפלאה לרכך אותם. הם שלושם עמדו מולו והתזו מתוך עניבות הפרפר הורדרות שלהם מים, תוך שהם מתפקעים מצחוק.

כדי להפוך את השיחה למאיימת פחות הוא צחק יחד איתם.

"אחי"

"אחי"

"אחי"

"מה חבר'ך?"

"יכול להיות שאתה כותב???"

"ככה לפעמים?"

"אני כותב לפעמים אבל רק דברים שמחים."

"כי דברים עצובים..."

"הם לחרא של אנשים..."

פול פול החל להבין שיש להם משהו נגדו. הוא רצה להגיע לאקדח. מוטב מותי על חיי הזוועה הממתנים לי.

העונש על כתיבת דברים נוגים בעיתות משבר היה לפחות עשר שנים במתקן כלואה, מתקן שרק שמו היה מביא קסם ובחילה בנפשו של כול דכאוני חובב "האסיר המרקד". פול פול העדיף את העולם הישן שבו צנזורה הייתה צנזורה שבו איסור היה איסור. כאן בעולם השמח והחדש שנוצל, הצנזורה היא רק על דברים רעים, על חבטות למורל, כמו שמכנה אותן ראש הממשלה האווילי, שמעדיף להעביר את מסריו לאויבי המדינה בסטפס. "ניהול משא ומתן בסגנון וודביל" קורא לזה החייכן השמנמן, טינף פול פול את ראש הממשלה באיזו מחשבה פנימית.

"אתה חושב מחשבות רעות"

"כי הפנים שלך מתכערות"

"אתה אולי בטעות"

"דברים עצובים עליהם אתה חושב..."

"וכוחות הביטחון אותך תפסו..."

"ובבית הכלא אותך יתקנו..."

"וכך שמעתה ועד עולם..."

"רק שמחה תהיה אצלך בדם בדם..."

"חרוז..."

"חפוז..."

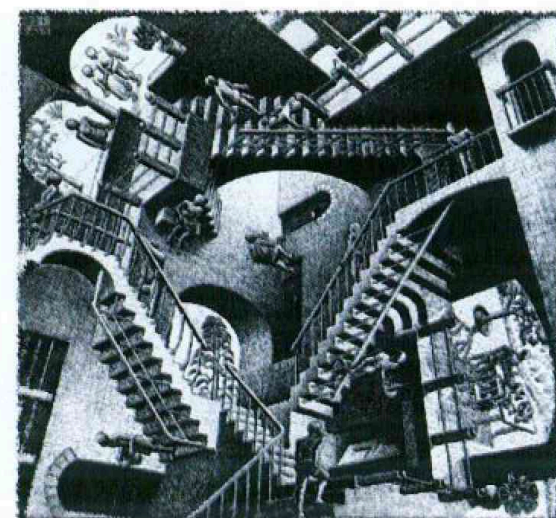
פול פול פול ג'ון הביט באנשי שרות הביטחון וחיוכם האווילי. הם סיימו לשיר את צו המעצר ועמדו כשידיהם פשוטות לפנים, כבוגרי הלהקות הצבאיות בסוף שיר מסעיר במיוחד.

פול פול פול ג'ון חייך אליהם. הם חייכו בחזרה. הוא קרץ ורין טין טין קרצו בחזרה. הוא הוציא אקדח ענק וירה בהם.

הם מתו. המוח שלהם ניתז לכל עבר. עכשיו פול פול פול ג'ון יכול היה לצחוק ברצינות. הוא נהנה מזה. ■

ערן פיין

fine@netvision.net.il





# הקליות הבלתי נסבלת של הגישה

**בהולנד יש הפרדה ברורה בין סמים קלים לסמים קשים. הראשונים מותרים בחוק, והשניים אסורים. בהולנד גם יש אחוז נמוך יחסית של אנשים המכורים לסמים קשים. אז מה הקשר לאינטרנט? כשיש הפרדה בין "דע מותר" ל"דע אסור", מפתחים ביקורת עצמית. אם הילד שלך "ישעם" פורנוגרפיה קלה, הוא לא ידגיש רעב לפורנוגרפיה קשה. הוא אפילו יודה שזה לא "טעים"...**

ברשת, שהינה עסק משגשג למדי, המגלגל הרבה מאוד כסף. כשאני כותבת על פורנוגרפיה קשה אין אני מתכוונת לתמונות של נשים וגברים בעירום אלא על פדופיליה (מין עם ילדים), נקדופיליה (מין עם מחים), על מין עם בעלי חיים וכד'. סוג זה של פורנוגרפיה יכול להשפיע על תפיסת יחסי המין אצל ילדים בפרט, כמו גם לעיוות של מציאות וערכים. אתרים אלו מעוותים את תפיסת המציאות, מאחר שילד שרואה בטלוויזיה תוכניות אלימות למשל, חושב ובצדק ש"הם לא מתים באמת"... זאת לעומת תמונות אמיתיות של נקדופיליה ברשת, שבהן מוצהר לאורך כל האתר שתמונות אלו צולמו עם גוויות אמיתיות. מפגש אמיתי שכזה עם מוות, גוויות וכ' מפחיד הרבה יותר ומשפיע הרבה יותר (אתרים אלה צצים ברשת חדשות לבקרים, רובם במקור מיפן). דבר חשוב נוסף הוא המסר שאתרים אלו מעבירים לעומת הטלוויזיה – בתוכניות הילדים בטלוויזיה, ובסרטי הילדים בקולנוע, המסר הוא כמעט תמיד שהטוב מוכרח לנצח, גם אם באלימות. לעומת זאת אתרים אלה מעבירים מסר פשוט – מה שאתה רואה הוא טוב, גם אלימות.

## המציאות מול המחשב

כאשר אנו נכנסים לאתר פורנוגרפי באינטרנט, כל שאנו מתבקשים הוא להצהיר שאנחנו עברנו כבר את גיל 18. אין למקם

א תמול נכנסתי לביתי, הכנתי לי כוס קפה וניגשתי לכיוון המחשב כשאחי הקטן ניגש אליי ואמר: "טל את זוכרת את המשחק שביקשתי ממך ליום ההולדת? אז לא צריך כבר 'הישגתי' אותו. אני רוצה משחק אחר..."

עם התפתחות המחשבים והאינטרנט, עולם שלם של מידע נמצא בקצה העכבר שלנו כל הזמן. סוגי המידע אינם מבוקרים. במחקר שנערך לפני יותר משנה נמצא כי 75% ממשתמשי האינטרנט בישראל, משתמשים ברשת בשירותי הסקס השונים. מספר אתרי הפורנוגרפיה באינטרנט אינו ניתן לספירה, ומדובר כנראה במאות אלפי אתרים, ואתרים נוספים נפתחים בכל יום.

## הטלוויזיה מול המחשב

למי שעוד לא יודע – באינטרנט ניתן להשיג כל דבר בחינם! ישנם אתרים שלמים המתמחים בדרכים לא חוקיות "להשיג" הכל בחינם, גם סיסמאות גישה לאתרים "סגורים" (כאלה הדורשים תשלום עבור השירותים אותם הם מציעים), סיסמאות אלה נמצאות ברשת, כמו כל מידע אחר, חינם אין כסף לכל דורש. מי שמוצא את המפתח מוצא את כל דלתות האינטרנט פתוחות לפניו. הילדים של היום, דור ילדי המחשב, הם ילדים מתוחכמים, היודעים להתמצא ברשת, והיכולים "להשיג", בשלב זה או אחר, כל דבר – גם את סיסמאות הכניסה לאתרים חסומים של פורנוגרפיה



האתר כל אפשרות, ויתרה מכך כל מוטיבציה, לאמת הצהרה זו. ילד בן עשר שנכנס לאתר, קרוב לוודאי שאפילו מסקרנות גרידא, ירצה להיכנס על מנת לדעת מה יש שם שהוא רק למבוגרים. פה נפתח הפער בין קלות הגישה באינטרנט לבין קלות הגישה במציאות – למשל אם אותו ילד בן עשר ייגש לחנות לאביזרי סקס ויבקש לראות סרט כחול... מן הסתם נסיון כזה יסתיים בסילוק אותו ילד מ החנות. ומה לגבי פרטיות? אין דבר פרטי יותר מאשר לצפות בזה מעל גבי מסך המחשב האישי, במיוחד באותם בתים בהם להורים אין כל מושג לגבי מה בדיוק הילד עושה עם המחשב... לעומת שיחות סקס טלפוניות, למשל, בהם להורים יש בקרה על התשלום, באינטרנט אין תשלום וגם אתרים הגובים דמי שימוש ניתנים לפריצה בקלות, ולכן להורים ולמחנכים אין שום נורות אזהרה...

## המציאות מול המציאות

אז איך בכל זאת ניתן למנוע מילדינו את הכניסה לאתרי פורנוגרפיה קשה בזמן שאנו מכינים את ארוחת הצהריים? אחד הפתרונות הנפוצים הן תוכנות החסימה למיניהן. תוכנות אלו יעילות, אך יוצרות בעיות רבות גם בגלישה תמימה ברשת, ומעלות נקודה נוספת למחשבה: האם חלק גדול מהעניין באתרים אלה אינו העובדה שהם אסורים או חסומים? יכול מאוד להיות שדווקא בגלל אותן הגבלות, הילדים של היום הופכים ל"פורצים" מתוחכמים כל כך...

פתרון אחר וחדשני הוא לנסות ולחנך את הילדים, אפילו מגיל צעיר מאוד, לערכים מיניים נכונים. לצורך זה ניתן בהחלט להשתמש בסוגי פורנוגרפיה, קלים יותר, באינטרנט. אם ניתן לילד את האפשרות, האם לא נמנע ממנו את הצורך? נכון, קשה לדבר עם ילד על סקס, ועוד יותר קשה לפעמים, להראות לו ולעמוד בכל מטר השאלות שמופנות מייד אלינו, אך בעידן האינטרנט – זו כמעט חובה.

ילדים מתעניינים בסקס, זו עובדה. פתרון זה מציע לתת לילד את כל המידע שהוא צריך על מנת למנוע את האפשרות שיהיה לו צורך לחפש מידע בדרכים לא דרכים, וכך אולי להגיע לאותם אתרים שיכולים לעוות לו את כל תפיסת יחסי האישיות. פתרון זה יעזור גם לאותם ילדים החושבים שעם מבוגרים "אי אפשר לדבר על זה", ויצור אווירה פתוחה אך מגוננת. פתרון זה מופנה לא רק לילדים, אלא גם לאותם בני נוער,

בראשית פריחתם המינית, שמשתמשים במידע זה כדי ללמוד מה עושים, וכדי לברר התלבטויות. שילוב נכון של מתן מידע ותשובות, יחד עם הסברים לגבי ההבדל בין תמונות "כחולות" לבין החיים, יכול לתת מענה לצרכיהם. גם נער או נערה המתלבטים לגבי זהותם המינית, ימצאו שילוב זה מקל מאוד. נער או נערה המגלים את מיניותם ומוצאים עצמם נמשכים דווקא למינים הם, ימצאו באינטרנט, מהר מאוד, שזו לא מחלה ושהם לא לבד. זהו גם תפקידו של ההורה/המחנך. תפקיד זה הוא חלק חיוני להתפתחות התקינה של הילד.

מטרתו של חינוך כזה הינה גם לימודית, אך גם יצירת ערכים אצל הילד. ערכים של הבדלה מינית ברורה בין טוב ורע. ערכים אלה ימנעו מצב של עוות המציאות מגיל צעיר, וגם אם ילדינו יגיעו בשלב זה או אחר לאתר פורנוגרפיה המכיל תמונות של פדופיליה, הם יוכלו להבין שזו סטייה חברתית שאינה חוקית ולא משהו מקובל.

מטרה נוספת היא למנוע מצב שילדים "מדברים" ברשת על אותן התלבטויות עם כל אחד, מאחר ש"צייד" ילדים מוצאים ברשת כר פעילות נפלא... שיחות סקס ברשת הן עניין נפוץ מאוד, ונמצאות בכל סוגי הערוצים...

ערוץ נוסף מקובל לאותם "ציידים" הן קבוצות הדיון למיניהן, בהן ישנה רשת החלפות תמונות מסועפת, ובהם מפתים את המשתמש לשלוח בעצמו תמונות (שלו או של אחרים) על מנת לקבל את התמונות "הטובות"... תמונות אלה מתגלגלות אחר כך בכל העולם. ציידים אלה לא יהססו לרגע מלבקש את ילדכם לצלם את עצמו בעירום, לשלוח כתובת ואפילו להיפגש במקום מסויים, ומבטיחים לו בתמורה תמונות מדהימות, משחקים וכיוצא באלה.

## והעתיד? אולי ורוד

אם כך, עד שתהיה צנוורה ברשת, מוטל על המחנכים, מערכת החינוך, ההורים והחברה כולה לחנך את הדור הבא, כך שמידע יהיה בשבילם כלי יעיל ונפלא העומד בקצה האצבעות, ולא כך שינוצל על מנת לספק לגיטימציה לסטיות חברתיות. לפורנוגרפיה ברשת יש צדדים חיוביים וצדדים שליליים, כפי שנסקר להלן. עלינו מוטל לקבוע את הגבול הדק העובר בין הצדדים, ולצפות לעתיד אינטרנטי טוב יותר! ■

טל אבנרי





# פילטר אין כניסה!

**אין כניסה לסוטים, לנאצים, לנרקומנים. אין כניסה לכל מי שאומר מילים גסות. הפילטרים מנסים להפוך את האינטרנט למקום בטוח, לילדים בעיקר. לפעמים מרוב כוונות טובות הוא חוסם אתרים טהורים לגמרי. טוב, איך הוא - הפילטר - יכול לדעת ש"מיני-מאוס" לא מכיל את המילה מיין?**

**אזהרה:** אם אתה מתחת לגיל 18, אינך רשאי להיכנס לאתר. אתר זה מכיל במפורש חומר מיני - תמונות וטקסט - שאנשים מסוימים יחשיבו זאת כפגיעה ברגשותיהם. אם אתה עלול להיפגע על ידי חומר זה, צא מהאתר עכשיו... ראה הזהרת!!!

אני משוכנע כי לכל גולש, בשלב זה או אחר, יצא להיתקל באזהרה זו. אזהרה, הממוקמת ב-90% מאתרי האינטרנט, כמספר אתרי הסקס על האינטרנט. בעוד שהאינטרנט היא מדיה של ים מידע וירטואלי, יש בה גם את הצדדים האפלים והחשוכים שלה. אותן סימטאות אפלות, בהן לא מומלץ לילדים קטנים ולנערים ללכת לבד - ללא מכשיר פיקוח, הם יכולים "ללכת לאיבוד".

האינטרנט מוצפת בימים אלה בחומרים בלתי מהוגנים. זה מתחיל באתרים אנטישמיים, אתרי נאציזם המכחישים את השואה, אתרי תעמולה מוסלמיים, אתרי סמים, אתרי הימורים ועד לאתרי הסקס והפורנו (דרך אגב, הזכרתי את אתרי הטבק, אלכוהול, איידס, פאשיזם, את האתר שמסביר כיצד לבנות פצצה בשתי דקות ואת אתרי האלימות והתעללויות בחיות???).

כתבה סוקרת תעשייה שלמה של תוכנות ופילטרים מיוחדים המקנים מצד אחד להורים את היכולת לגונן על ילדיהם בפני חומר בלתי מהוגן ולצנזרו, ומצד שני - נותנים לילד את חופש הגלישה (עד כמה שזה אפשרי). כלים אלה לא מחליפים את הדריכות או את ההגיון הבריאי, בו צריך להשתמש ההורה, הם נותנים להורים את האפשרות לתת לילדיהם את החופש לשוטט באינטרנט, בבטיחות מירבית.

## שמים פילטר

מהו העיקרון, על פיו פועלות תוכנות הפילטרים, וכיצד הם חוסמות אתרים? בקצרה, תוכנות אלה שולטות על זרם המידע המגיע מהרשת (TCP/IP packets), מנתחות את המידע המוקלד למחשב דרך המקלדת, ובוחנות את המידע המוצג על מסך המחשב. ברגע שהתוכנה מזהה מילה הרשומה אצלה כמצונזרת (כמו sex, drugs, nazis), או מזהה נסיון גישה לאתר המופיע אצלה כאתר מסווג, התוכנה תשלח הודעה למשתמש, המודיעה לו כי אותו אתר חסום ובלתי נגיש. כמובן ששיטה זו היא רק אחת מתוך רבות, וחסרונות רבים לה (כפי שיפורט בהמשך).

אך אם חשבתם שתוכנות אלה מתאימות רק להורים "החרדים" לשלום יקיריהם - טעיתם. תוכנות הפילטרים משמשות כבר היום בארגונים וחברות גדולות, המשתמשות באינטרנט כחלק בלתי נפרד מעבודתם. סקר שנערך לאחרונה בקרב חברה המעסיקה 1500 עובדים, גילה, כי שעה וחצי כל יום מוקדשות "לבזבזי הזמן" על האינטרנט. הכוונה אינה דווקא לאתרי סקס, כי אם לאתרי משחקים, הימורים, אתרי ספורט ועוד. אם נעשה חישוב מהיר - חברה שמעסיקה 1500 עובדים על בסיס שכר של 20\$ לשעה, מפסידה 30,000\$ כל יום!

## באינטרנט, כמו בחיים...

אם אתם עדיין ספקנים לגבי מידת הסכנה האורבת לילדים, במרחבי הסייברספייס, הסיפור הבא הוא ממש שבילכם: היו היה (כמו בכל סיפור טוב)

ילד בן 15 ושמו יוני. יוני שלנו היה פריק אינטרנט, מה זה פריק אינטרנט? בבוורק אינטרנט, בצהריים אינטרנט, ובבילה, ניחשתם נכון, אינטרנט. פעם אחת, נכנסה אמו לחדרו ושאלה "יוני, מה אתה עושה עכשיו?" "המממ... אני משוטט להנאתי על האינטרנט. ממש עכשיו, מצאתי אתר חדש של חברה ליצור טבק. יש אפשרות באתר למלא פרטים, ובתמורה לקבל כמה דגימות מהחומר, חינם. לאחר מכן אגלוש לאתר hot babes, מקום בו אפשר למצוא פורנוגרפיה קשה, של בחורות אירופאיות. אם לא יהיה מאוחר מדי, אמצא לי חדר chat, בו אוכל להיפגש עם בחור בן 50. אם יתמזל מזלי, הוא יזמין אותי לביתו, כדי להראות לי את המרתף שלו, ואולי גם לצלם אותי"

"רק רגע בחור צעיר, אמרה אימו, כל זה נשמע נורא. אני לא חושבת שאתה צריך לעשות את הדברים האלה. למה שלא תלך החוצה, ותטייל עם הכלב במקום?"

"אוקיי." ענה יוני, "אני אלך לפינת הרחוב עם דינגו. שמעתי שמחלקים שם היום חינם, קופסאות סיגריות מסוג חדש. אם אני כבר שם, למה לא לעשות החלפות עם סדרת הקלפים הלוהטים ביותר היום - פורנוגרפיה קשה של בחורות אירופאיות. אם לא יהיה מאוחר מדי, אנסה להיפגש עם בחור בן 50. אם יתמזל מזלי, הוא יזמין אותי לביתו, ויראה לי את המרתף שלו, אולי הוא גם יצלם כמה תמונות ממני. ביי ביי אמא."

האינטרנט משקפת את החברה - את הטוב ואת הרע. זאת הנקודה בסיפור הקטן שלי על יוני ואימו.

## שיטות שונות לסיון

אבל מה בכל זאת ניתן לעשות כדי לחסום את הגישה לאתרים לא רצויים? כפי שאמרתי קודם, סביב הנושא של הגבלת הגישה לאתרים בלתי מהוגנים, התפתחה תעשייה שלמה של תוכנות פילטרים. הדומה בכל אותן תוכנות היא המטרה, שלשמה הם נוצרו - חסימת הגישה לאתרים בלתי רצויים. אך כפי שתיווכחו בהמשך, ישנן שיטות מיוחדות ודרכי גישה והתבוננויות שונות, בין התוכנות השונות.

### שיטת הפילטר

אותן תוכנות משמשות בפילטרים, נותנות גישה לכל האתרים באינטרנט מלבד אלה שסווגו על ידי מפתחי האינטרנט כאתרים פוגעים. כל תוכנה המשתמשת בפילטרים, מגיעה עם מאגר גדול של אתרים מסווגים, אליהם הגישה מהדפדפן תדחה. (החסרון הגדול בשיטה זו הוא הצורך לעדכן באופן שוטף את מאגר האתרים המסווגים - עדכון = תשלום נוסף). בנוסף, התוכנה מגיע עם בסיס מידע גדול של מונחים ומילות מפתח, היכולות להוביל את המשתמש למקומות לא רצויים.

### שיטת הרייטינג

שיטה זו תוקפת את בעיית הצנזורה מכיוון הפוך לגמרי. בעוד שהשיטה הקודמת מחייבת הקמת צוות מיוחד, שיסרוק ויעדכן את האתרים המסווגים

באופן שוטף, הרי שבשיטה זו בעל האתר, הוא זה שצריך לדרג את האתר שלו על-פי קריטריונים שונים.

אותן תוכנות משמשות בשיטת הדירוג של אחת מהשיטות - בשיטת הדירוג של ארגון SAC - Recreational Software Advisory Council או בשיטת הדירוג של SafeSurf. לפני הכניסה לאתר, התוכנה בודקת את קוד ה-html של אותו אתר. אתרים הכוללים קוד מיוחד של דירוג (לדוגמה - PICS), ניתנים לצפייה. כל שיטת דירוג כוללת מגוון רחב של רמות והרשאות. הורים יוכלו לצפות באתרים בעלי דירוג - למבוגרים בלבד, בעוד שהתוכנה מגבילה את ילדיהם על ידי דירוג כמו - אתרים ללא חומר מיני, ללא אלימות וכו'.

שיטה זו הינה אפקטיבית מאוד, במיוחד לאחר שביל גייס אהב את הרעיון והטמיע אותו בדפדפן שלו. החל מגרסה 3 ומעלה של I.E, ניתן להחיל את שיטת הדירוג על הדפדפן (View--Options--Security--Enable rating system) היתרון הגדול בשיטת הדירוג (שיטת הרייטינג), הוא היכולת לחסום דפים מסוימים מאתר, והרשאת גישה לדפים אחרים בתוך אותו אתר.

## ואלה התוכנות...

ועכשיו נעבור לסקירות על התוכנות היותר טובות שנמצאות בשוק.

**שם התוכנה:** Cyber Patrol 3.0  
**שם החברה:** Microsystems Software  
**כתובת:** www.cyberpatrol.com

**תוכנת סייבר פטרול,** נחשבת לתוכנה החזקה בתחום סייבר פטרול, נותנת לך את האפשרות להגדיר רשימות נפרדות של אתרים ומילים מותרות ואסורות, עד לעשרה משתמשים שונים. מעבר לכך התוכנה מצוידת ברשימת CyberNOT, המכילה אלפי אתרים שנבחרו בקפידה על ידי צוות של הורים ואנשי חינוך. הרשימה מחולקת לכמה קטגוריות כמו: WWW, FTP, newsgroups, IRC, משחקים, ותוכנות. בנוסף, ניתן לציין לטובה את הטווח הרחב של ההרשאה הניתנת בתוכנה זו, כך שתוכן האתרים מותאם לטווח גילאים רחב. המערכת שולטת בפעילות הנעשית במחשב גם במצב off-line ולא רק במצב on-line.

החסרון היחיד בתוכנה נמצא ברמת המורכבות שבהתקנת התוכנה. מומלץ!

**שם התוכנה:** Cybersitter 2.1

**שם החברה:** Solid Oak Software Inc.  
**כתובת:** www.solidoak.com

בניגוד לתוכנה הקודמת, תהליך ההתקנה כאן, הוא פשוט ידידותי ונוח. התוכנה מצוידת בפילטר גדול וטוב, ובעלת יכולת למנוע מהמשתמש לכתוב מילים מסוימות.

תוכנה זו תומכת בשיטת הרייטינג - RSAC, SafeSurf, VCR, ומצוידת ברשימות אתרים ומילים מסווגות (אחת מהרשימות היותר גדולות ורציניות עדכון רשימות האתרים נעשה באופן אוטומטי, ואינו חייב בתשלום נוסף). תוכנת Cybersitter, בדומה לחברותיה, תמנע הקלדת מילים אסורות, בדוא אלקטרוני וב-IRC, והיא אחת מהתוכנות הטובות ביותר לסינון בקבוצות דיו יתרון של תוכנה זו על פני קודמתה, היא אפשרות המעקב אחרי הפעילו באינטרנט, ואחרי האתרים בהם המשתמש ביקר.

### תוכנות נוספות:

**שם התוכנה:** Cyber Snoop  
**שם החברה:** Pearl Software Inc.  
**כתובת:** www.pearlsw.com

**שם התוכנה:** Net Nanny  
**שם החברה:** Net Nanny Ltd.  
**כתובת:** www.netnanny.com

**שם התוכנה:** Rated-PG  
**שם החברה:** PC DataPower  
**כתובת:** www.ratedpg.com

**שם התוכנה:** SurfWatch  
**שם החברה:** SpyGlass Inc.  
**כתובת:** www.surfwatch.com

**שם התוכנה:** X-Stop  
**שם החברה:** Logon Data Corp.  
**כתובת:** www.xstop.com

## רגע אחד, לא לרוץ לקנות!

לא משנה כמה התוכנות הללו מוצלחות, כולן סובלות מכמה תסמיני וחסרונות גדולים. נסקור את החסרונות שנמצאות בשתי השיטות השונות:

1. למרות שתוכנות הפילטרים עובדות על סמך סינון מילים ומונחים, תוכנו אלה אינן מסוגלות לחסום את כל האתרים. לדוגמה, התוכנות הנ"ל לא יצנזו תמונות עירום בשם Flowers.gif.

2. תוכנות הפילטר תוקעות גול עצמי. למה אני מתכוון? ובכן, עצם סינון מילים כמו SEX, ימנע ממשתמשים להגיע לאתרים חינוכיים ומועילים. דוגמא טובה לכך, הוא אחד מהדפים של NASA, העוסק בחקר המאדים. דף זה נמצ בכתובת: <http://rsd.gsfc.nasa.gov/marslife/marsexpl.htm>. שימו לב, כי תוכנו הסינון ימנעו את הגישה לאתר זה בגלל צירוף שתי מילים היוצרות את המילה SEX.

שלמה קופר





# כסף צדבר

**יכול להיות שגם אם יתנו לך "חופש ביטוי" בלתי מוגבל - לא יהיה לך איפה להתבטא. אין מקום למה שלא מוכר, ובכסף. הרשת היא הפיתרון? אולי**

הנכונים, כמובן. היקף הציתות הוא כאחוז אחד מכל שיחות הטלפון שנעשות בכל אחת מהערים הגדולות, בזמנית. נשמע מפחיד? נשמע אורוליאני? ברוכים הבאים לארץ הכי חופשית.

## העם מטומטם (חוץ ממך, שם בפינה)

אז האם אנו קרבים לעידן שבו כל המידע הוא ממוחשב, וממשלות יוכלו לפרוץ לחיינו ולרמוס את פרטיותנו? אולי, אבל יש סיכוי גדול שלא.

השאלה אותנו אנו צריכים לשאול היא האם האיום הגדול הבא לחופש הביטוי יגיע ממשוהו כמו ה"עולם חדש, מופלא" של האקסלי? למי שלא זוכר או לא קרא, ב"עולם חדש מופלא" מדובר על עולם בו המשטר הצליח לטמטם את ההמונים - לתת להם לחם ושעשועים, ולספק אותם. התוצאה היא שליטה בהמונים, רק לא באמצעי טרור, אלא על ידי סיפוק רצון ההמונים לתוכניות שלא דורשות מאמץ שכלי, ובכך לטמטם אותו לכניעה. אם נטמטם את העם, דרך חופש הדיבור המובטח לנו, מי יודע איך הדור הבא, שכבר יוולד לתוך הקשורת הסלקטיבית שלנו, יושפע?

נשמע רחוק מהמציאות? אולי. אולי לא...

מקרה שקרה: ביום השלישי למלחמת המפרץ, התלונן איגוד המפרסמים האמריקאי לרשתות השידור שהשידורים החיים מהמלחמה לא מועילים לעסקים ולפרסומות, ולכן הרשתות מתבקשות להפסיק לשדר שידורים ישירים מהמלחמה. השידורים החיים מהמלחמה הופסקו. ומה יקרה אם בעתיד איגוד המפרסמים יחליט שמלחמה באופן כללי היא דבר רע לעסקים, ורצוי

אחד הנושאים החמים ביותר ברשת כיום הוא חופש הביטוי, על שלל צורותיו. הנסיון לצנזר את האינטרנט, כפי שהתבטא בחוק שהועבר לפני כחצי שנה בקונגרס האמריקאי, נמצא כרגע בדיון בבית המשפט העליון, לאחר שנפסל בבית משפט נמוך יותר, על סמך היותו לא חוקתי. בכל זאת, נעשה נסיון לצנזר תוכן, והנסיון בא מגבוה. במשך יותר משלוש שנים מתנהל קרב פוליטי בנושא טכנולוגיית ההצפנה. בעזרת מחשבים פשוטים שיש בכל בית, ניתן להצפין מסר כך שלא ניתן יהיה לפענחו. מה עוד, שהתוכנות המצפינות מופצות חינם (כמו, לדוגמה תוכנת ההצפנה המצויינת של פיליפ זימרמן, <http://www.ifi.uio.no/pgp>). הקרב הוא בין הממשל האמריקאי (ובמיוחד הסוכנויות לבטחון לאומי - nsa - הדוגלים בכך שיש להגביל את עוצמת ההצפנה שתיתן לאזרח ומעוניינים שלממשלה יהיה עותק של המפתח לכל צופן), ובין קריפטוגרפים, ארגונים לשמירה על זכויות הפרט ושוקרי פרטיות, הטוענים ששהמשלה יכולה להיכנס מאחורי גבו של אזרח ולקרוא את מסריו היא פזילה לכיוון האורוליאניות. לפי חוקי הטלקומוניקציה החדשים בארה"ב תיבנה כל מרכזיית טלפון חדשה, כך שה-FBI יוכל לצותת לטלפונים המחוברים אליה בלחיצת כפתור. עם האישורים

לא לשדר אותה? האם רשתות השידור ישרו אותה? דוגמה היפותטית נוספת: אם עכשיו מחליטים נמרודי ומוזס וגם ערוץ 2 המונע משיקולים כלכליים, לא

לכתוב שום דבר על משפט דרעי מתוך שיקול עיסקי - הם מעוניינים לשפר את המעמד שלהם במגזר החרדי - כמה אנשים בארץ היו יודעים על משפט דרעי? או על כל נושא אחר שהתקשורת מחליטה שמטובתה הכלכלית לא לדווח עליו? דמוקרטיה וחופש ביטוי אבסלוטי הם מוסגים שעלולים להוביל לחיסול הדדי - אם יש לי את החופש לומר או לא לומר כל דבר שעולה על רוחי, יהיה לי רווחי יותר לשדר פרק של "חברים" מאשר תוכניות איכות. להמונים גם נוח יותר לראות. התוצאה היא המונים מטומטמים יותר, שלפי נוסחת ה"איש אחד - קול אחד" מהווים כוח השפעה גדול. ואם ניקח את דוגמת דרעי שכבר הוזכרה, אפשר להיזכר שבראשית שנות השמונים ניסתה התקשורת להטיל חרם על כהנא. כהנא הגיש עתירה לבג"ץ, ובג"ץ קבע שהערוץ הממלכתי אינו יכול להחליט על חרם שכזה, וחייב אותו לבטל אותו.

הערוצים המסחריים של אותה תקופה (שכללו בעיקר עיתונות) לא יכול לפגור אחרי הערוץ הראשון מבחינת עדכוני החדשות, ובכך הוטר החרם. אולם זה היה בתקופה שמבט לחדשות קיבלה רייטינג של 50 אחוז. היום 15 אחוז - ומחר - למי יהיה איכפת מה הערוץ הממלכתי משדר? (יופרט או לא יופרט?).

האיום הבא לחופש הדיבור עלול להגיע לא מהממשלות, אלא ממספקי התוכן הגדולים, שנוהים אחר לב ההמונים. אבל למה פתאום עכשיו צברו אנשי התקשורת כל כך

הרבה כוח? ובכן, אחת הסיבות היא שכיום קשה הרבה יותר להגיע לאנשים, שלא דרך אמצעי התקשורת המרכזיים. אם בעבר כאשר עמדת ברחוב ונאמת אנשים הקשיבו לך, היום - פחות ופחות.

אם נמשיך להשתמש במטאפורה - נוכל לראות שמנסחי החוקה האמריקאית, כאשר הם ניסחו את התיקון הראשון לחוקה "הקונגרס לא יעביר חוק... המונע את חופש הדיבור" ראו בעיניהם איש עומד על ארגו ונואם, ושוטר בא לאסור אותו, וניסו למנוע את זה. אבל הסכנה עכשיו, היא איש העומד על ארגו ומנסה לנאום, ומישהו בא ודוחף מולו טלוויזיה...

## הרשת היא הפתרון? אולי

נעים מאוד יהיה לחשוב שהרשת תפתור את כל זה - הרי כל אדם יכול עכשיו לפרסם את דברו על הרשת, וגם האדם הקטן יכול להצליח בגדול ולפרסם תוכן כמו חברות כמו טיים וורנר ומייקרוסופט. הרשת היא המדיום השוויוני הגדול, זה שיקח את פירמידות המידע ויהפוך אותן לדיונות, שיותר נעים לשבת בקצה שלהן, גם אם הן קטנות יותר. אולי... אבל אם לאדם הממוצע הייתה אפשרות לראות פרק של "חברים" ברשת, כאשר הוא יכול להשתתף בבחירת העלילה, האם הוא היה בוחר לעשות את זה או לקרוא משהו אינטליגנטי? האם לאנשים רגילים יהיו את המשאבים שצריך להשקיע כדי לספק תוכן שימושך את ההמונים של העתיד - לא את המיליון הראשונים, אלא את המאה מיליון שיבואו אחר כך? האם אנשים יוכלו להפיק בבית פרק של חברים, או מקבילתה בעוד כמה שנים? התשובה, לדעתי, היא לא. הרשת כרגע היא מקום מלא באפשרויות בחירה, הנובעות בעיקר מהעובדה שאף אחד עוד לא ממש הבין איך לנצל את המדיום הזה. ועכשיו גם זה עלול להשתנות. השינוי ההדרגתי ממידע שאתה לוקח למידע שאתה מקבל, כפי שהוא מתבטא בתוכנות "משדרות" כגון pointcast, עלול להיות הדבר שלו חיכו ספקי התוכן, ולאט לאט נראה פחות אתרים של כמה סטונדטים משוגעים לדבר, ויותר אתרים מסחריים. מי יודע - יכול להיות שסוף חופש הביטוי, כפי שאנו מכירים אותו, יגיע מהקפיטליזם שהליברטריזם כל-כך אוהבים, ולא מהמשטר דמוי האח הגדול. ■

טל גוטמן





# השגור לגבולות הזמן

הפעם הראשונה  
שבה פגש משה  
רבינוביץ' את  
הצנדורה,  
הייתה בברית  
המילה שלו.  
מאז זה לא פסק.



אבא שלו היה מצנדר לו  
את התמונות הגסות  
מהעיתונים.



אמא שלו הייתה מצנדרת  
לו את הפטרוזיליה מהמרק-עוף  
(וגם את הטעם של העוף  
היא צנדרה).



המורה  
רגינה, צנדרה  
לו את הפנים  
מהראש.  
אנ רוצה  
לפגוש את  
ההורים שלך  
תחדיר לי  
את הפנים!



לא פלא  
שמה  
רבינוביץ'  
החליט להשיב  
מלחמה.

זה נורא מבאס שתמיד  
יש מישהו שמפקח  
על כל דבר  
שאתה  
עושה.  
בספריה אומרים לך  
אזה ספרים לקחת  
אפילו באינטרנט כבר שואלים בן כמה  
אתה.



אז משה החליט להילחם.  
הוא גילה שלכל אחד  
יש דברים שהוא  
מחביא,  
פדי שלא  
יצנדרו לו.  
למשל, לאבא שלו הייתה  
חברת סודית במגירה של  
התחתונים.



המורה רגינה, הסתבר,  
השלימה  
משפורת  
בתור  
חשפנית  
במועדון  
ויצו.  
בבקשה, אל  
תגלה למשרד  
החינוך!  
בפגא שותחדר  
לי את הפנים!  
והספרות הייתה פותבת  
שירים, כשאף אחד לא ראה.  
תפסתי  
אותה!



וכך למד  
משה  
רבינוביץ'  
להלחם  
בצנזורה  
באמצעות  
צנזורה.  
סוּס. הוא נהיה  
עוזר מבוגר מעצב,  
אלא מה.  
הוא אבא!  
אזכר  
ליד...  
וכשחשה נהיה  
גדול, הוא  
הירשה לילד  
שלו לעשות  
כל מה  
שרצה.





# כורוס

יש הרבה סיבות לתמוך בצנזורה באינטרנט. יש גם המון סיבות

## בעד צנזורה

האינטרנט היא עולם חדש, מציאות אחרת ולמעשה בלתי מוכרת. היא עדיין בהיתוות, וכך גם החוקים המנחים אותה, כולל חוקי המוסר. אנו מנסים להחיל את הכללים הישנים על האינטרנט, בעוד שהגישה הנכונה צריכה להיות לבדוק מחדש את החוקים הישנים והאפשרויות הידועות שאנו רוצים להחיל על הבלתי ידוע, ולהטיל בהם ספק. עלינו להשתחרר מהנחות היסוד שמעוררות אותנו. הנחת היסוד העיקרית שיש להשתחרר ממנה, היא האמונה הבלתי רציונלית בטבעו הדמוקרטי של היקום בכלל והאינטרנט בפרט. אמונה זו הורחבה גם אל תחומי הידע המדעי והמוסרי. במקום המודל הדימוקרטי, בו לכל יש זכויות שוות, ודעתו של הפרופסור שוות ערך לדעתו של מוכר הירקות, יש להשתמש במודל ההיררכי.

## החכמים לשלטון

היררכיה פירושה קיומן של רמות, הן במובן הפונקציונאלי והן במובן הערכי. היררכיה קובעת רמות גבוהות ורמות נמוכות, ולרמות הגבוהות יש יתרון על הרמות הנמוכות מהן. בשביל להסכים ולרצות צנזורה באינטרנט צריך לקבל שיש חכמים מאיתנו. יש אנשים שיכולים לדעת מה טוב בשבילנו, אפילו שאנחנו כבר מבוגרים. יש אנשים ועקרונות שיכולים לטפח אותנו ולהגן עלינו. יש ממי ללמוד. ממש כך עלינו להבין ולקבל שיש דבר כמו צורת חיים בריאה, לעומת צורת חיים לא בריאה. ערכים זה אומר היררכיה. היררכיה זה אומר שהרמה הגבוהה מגינה על ומדריכה את הרמה הנמוכה. הגדולים עוזרים לקטנים ושומרים עליהם, כי לא הכל אותו דבר, יש מה להפסיד וחבל. "התנסות" בסם ממכר זה לא אותו דבר כמו

## נגד צנזורה

הצנזורה לא נועדה רק כדי לשמור על קהל הגולשים (ובמיוחד הילדים שבהם), מפני חומרים מסוכנים לקריאה. היא – הצנזורה – גם טוענת כי קללות סתמיות, התחצפות וחשיפה לתרבויות שונות מעכירה את האווירה בעם, מסיטה אותו מדרך הישר ופוגמת בחינוך לתרבות טובה. זה מזכיר לי את השכנה שלי שתמיד הייתה אומרת להורים הנפלאים שלי (בילדותי) כי הם פוגעים בחינוך שלי כי הם מרשים לי להישאר עד עד שעה 12 בלילה. מי היא שתקבע עד מתי זה טוב להישאר עד? מאיפה הביטחון והידע הזה שבאמצעותם היא קבעה דבר כזה? האם היא נקטה בשיקולים הגיוניים לצורך הקביעה? ומהם שיקולים הגיוניים בעת קביעת

## מי אתה שתגיד לי...

בספר "האח הגדול" מצטייר עולם בו השליט האנונימי יושב אי שם, פוקח עין מבקרת אחר כל תנועה וכל משפט שבן-העיר מוציא מפיו. אם האובייקט הניצב אל מול המצלמה פולט משפט שלא במקום, מייד הוא נידון לעונש כבד. האם כך אנחנו רוצים לראות את הרשת שלנו? רשת שבה כל האתרים מברכים אותנו לשלום, כותבים בשפה מנומסת, לא מעיזים להשתמש בסמלים הלקוחים מתרבויות שונות ונוהרים מלהכיל רמזים לעוולות... מסתבר שזה לא בדיוק מה שטימותי לירי (חוזה האינטרנט עוד לפני הקמתו)

## תקוע באמצע

גדלתי וחונכתי על ערכי החופש. אני מאמין בכל ליבי בזכות ההגדרה העצמית וחופש הביטוי. האינטרנט היא דבר נפלא המקשר אנשים ופותח את הדלת לכל מי שרוצה להגיד משהו. מאז התפתחות הדפוס לא הייתה טכנולוגיה שהקפיצה כל-כך את יכולת הקישור והחיברות של האנושות. החופש להתחבר והחופש להגיד את דעתך, הם זכויות בסיסיות וחיוניות לנו בעולם המערבי. דרך האינטרנט אני ואתם יכולים להיחשף לתרבויות ולאנשים חדשים, להחליף דעות ולגשר על פערים. תראו לי מקום שבו מדברים כל-כך הרבה שחורים עם לבנים, ערבים עם יהודים וקתולים עם פרוטסטנטים. האינטרנט גישרה

על מרחקים פיזיים ותרבותיים ויצרה, לראשונה, קהילות שאינן מבוססות על גזע או לאום. יכולת החשיפה והתקשורת של האינטרנט היא דבר שיש לשמר ולעודד. אבל למטבע יש שני צדדים.

אם מישהו היה מנסה למכור את "מיין קאמפ" של אדולף היטלר, בחנות הספרים הקרובה אליכם. כיצד הייתם מגיבים? אני זוכר את ההמולה שהתרחשה כשרצו לנגן את ואגנר בארץ. אני מנסה לתאר מה ירגיש הורה חילוני שיגלה שחילקו לבנו בבית הספר חומר מיסיונרי או עלונים להחזרה בתשובה. או הורה חרדי שילדיו יקבלו עלוני פלייבוי, או חס וחלילה יראו טלוויזיה. לכל קבוצה בחברה, ובסופו של דבר לכל אחד מאיתנו,

# כורוס

להתנגד לה. לפניכם שלוש דעות: בעד, נגד וכל מה שבאמצע

וילדים? לתעמולה גזעית או שוביניסטית?

כיום ישנה הכרה נרחבת באינטרנט בהיררכיה שבין מבוגרים לילדים. אתרים ארוטיים מצטרפים בהמוניהם להתנגדות ושלילת פורנוגרפיה קטנים. חשוב מאוד שתתקיים בקרה על תעמולה פשיסטית, על פרסום סמים, על עידוד אלימות וגזענות. צנזורה לא חייבת להתבצע באמצעים הטכניים הישנים. ניתן להמציא פתרונות צנזוראליים חדשים. צעדים בכיוון זה למשל הן כל אותן תוכנות ביתיות החוסמות בפני ילדים, על פי בחירת ההורים, את הגישה לאתרים פורנוגרפיים. ניתן להקים פורומים שונים, על פי תפיסות ערכיות שונות – למשל דתות שונות, גישה הומניסטית, "ירוקים", ואפילו למשל המתנגדים לפירסומות מניפולטיביות אי-רציונאליות – אשר יספקו ביקורות ותוכנות חסימה וסיון לדוגלים בהשקפות הערכיות השונות. ■

לעשן סיגריה. וחיים בזבל זה לא אותו דבר כמו חיים נאורים ויצירתיים. אם כבר הזכרנו זבל, אז המקום היחידי שבו הכל שווה ערך בדמוקרטיה מושלמת הוא פח הזבל. אבל אנחנו לא זבל, והאינטרנט היא לא מיזבלה דיגיטאלית. ליכלוך דיגיטאלי, רעל דיגיטאלי, שטיפת מוח והסתה דיגיטאליים, פורנוגרפיה דיגיטאלית, נקרופיליה דיגיטאלית, גניבה דיגיטאלית: את כל אלה צריך לצנזר!

## גם האינטרנט נמצאת בתוך הבית שלך...

האם כל אותם אבירי חופש הביטוי והמידע מוכנים ליישם את החירות הזאת גם בעולם שמחוץ לסייברספייס? האם הם מוכנים שהבית שלהם יראה כמו מזבלה? האם הם מוכנים שהילדים שלהם יחשפו לתמונות אלימות וסרטי "סנאפ", לפורנוגרפיה של ניצול קטינים

היה מעוניין לראות, אם היה חי במציאות מצונזרת.

## מה מסתירים ממני?

הצנזורה מעמידה בפנינו סוגיה בעייתית נוספת. ברגע שמונעים מאדם במדינה דמוקרטית לפעול בחופשיות, הרי שיש בזה מן הפגיעה בזכות הפרט לחופש העברת המידע (בין אם זה בהפצתו או בצריכתו). אני מאמין כי כל סוגי המידע הקיימים בעולם, מן הראוי שייראו על מסך המחשב שלי ללא פילטרים שונים. אך עד כאן לא התעוררה כל בעיה. מכאן, נשאלת השאלה הבעייתית במיוחד: איך אוכל לדעת איזה סוג של מידע מתוך אתר מסוים אינני רואה בשל הצנזורה, או האם אני רואה את כל המידע הקיים

באתר, ועדיין מקננת בליבי ההרגשה המעצבנת כי החמצתי משהו שאחרים ראו או קיבלו...

נניח וניתן לצנזורה אור ירוק, והיא החלה לפעול במלוא המרץ לניקוי אתרי האינטרנט המעוותים. מי יעמוד בראש גוף שכזה? אני סבור שזה לא יהיה אדם אחד המשליט את דעותיו באופן דיקטטורי על הכלל. ומה עם צוות? נניח וצוות הצנזורה יכלול: איש דת, נציג משרד החינוך, שוטר, לשונאי, איש אתיקה, עורך-דין ועוד... הרי שכל אחד מהתפקידים הנ"ל יוריד חלקים נכבדים מהמידע הנחשב למעוות בתחום תפקידו, ובסוף ישאר לנו אולי אתר אחד על חתולי בית, שגם הוא יהיה מוטל בספק כי הסבתא תמיד תגיד שזה מביא מחלות... ■

ותגובה. כמו בשימוש בסכין גילוח – אתה יכול להשתמש בו, ולהפיק מימנו את המירב, בהכרה שהכלי מסוגל לפצוע ולהכאיב.

האיזון שבין ההגנה על חופש הפרט, להגנה על ערכיו של הפרט הוא עדין מאוד. תמיד מישהו יחשוב שהצנזורה הוא קשה מידי ומגביל מידי. ומולו יצקו חמס אלו שדורשים צעדים קשים יותר נגד המצב הקיים.

לעולם אין לתת לקבוצה אחת את הזכות להחליט ולכפות את דעתה בלבד. מן הסתם יש להקים קבוצת נציגים רחבה ככל שניתן בגווייה, כדי ליצור את האיזון שיאפשר לכולם את החופש המיוחל ואת הבטחון הנחוץ. ■

טל אבנרי

יניב פלדמן



# דם דיגיטלי



לו "בוס" וקיבלנו ממנו תלושי שי בחגים. אבל אין מה לעשות, גבר צריך לעשות מה שגבר צריך לעשות, והנה אנו שוב נכנסים, קודם עם הביצים ורובה הציד, ואחר כך עם הראש, לתוך צבא של זומבים, חברי כתות, כלבי שאול, ועוד מבחר מפלצות שלא הייתם רוצים להתחפש אליהם בפורים.

המשחק עצמו - בדיוק כמו דיוק. הרי מדובר באותו מנוע. אין כאן חידושים. השליטה מצויינת, הגראפיקה גם, במיוחד ברזולוציות הגבוהות. לעומת זאת, היחוד של BLOOD מתבטא בדברים הקטנים, החל בעובדה שניתן לבעוט בראשים הערופים של הגופות ולשחק איתם כדורגל, וכלה במצבור הקטלני של כלי הנשק שברשותך הכוללים מיכל ספריי ומצית (שביחד הופכים להיות להבדור לא רע) אקדח זיקוקים שהרעים פשוט נדלקים עליו (ואחר כך הופכים לגוש פחם) ובובת וודו שדוקרת בדיוק במקומות הכואבים. תוסיפו לזה את המגוון הגדול של מיקומי השלבים, בהם תמצאו תחנת רכבת, כנסייה, טירות, את אתר הברביקיו הקבוע, הגהינום עצמו ואת הכיף האדיר של משחק דרך האינטרנט באתר החדש HEAT, ותגלו ש-BLOOD עמד בכבוד בכל תלאתיו הרבים, ועדיין עומד בכבוד אחריהם, וחסרונו היחיד הוא הזמן עצמו, מפני שאוטוטו QUAKE יתחיל לשלח את צאצאיו המפותחים כמו HEXEN 2, PREY, וכש-EPIC MEGAGAMES תצטרף לחגיגה עם UNREAL, מנוע ה-BUILD יצטרך להיבנות מחדש, ומשחקים כמו BLOOD ו-DUKE יצטרכו לעבור אוברול כדי להתחרות בילדים החדשים בשיכון. אך בינתיים, בזמן הקצר שנותר, אני ממליץ לקרוא לניידת התרמה, בגלל שהמון דם עומד להישפך פה, וחבל שהוא יתבזבז.

**גראפיקה:** 94 מפורטת, מזוויעה, ומדממת.

**צליל:** 90 שמעתם פעם זומבי מתפוצץ מבפנים? זו ההזדמנות שלכם.

**שליטה:** 96 לא ניתן לצפות פחות ממנוע ה-BUILD.

**אורך חיים:** 89 חבל שהוא לא יצא קודם. זמנו מוקצב עד לבואו של הדור הבא.

דורון פרידמן



**תיבת הציון**

- ☐ מצוין
- ☒ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

# קסם תלת מימדי

**ליצן החצר, בובת המקל שלו ונערת הקרקס הם הנרשמים היחידים לקורס הקוסמים הכי שווה בעיר. הם לא מצליחים להגיע אפילו לקסם הראשון, אבל למי אכפת?! לפניכם משחק הארקיד היפה ביותר שנוצר למחשב האישי**

לחברת CRYSTAL DINAMICS יש את מגע הקסם הזה, שכל משחק שהיא מוציאה הופך להיות להיט. כך היה עם GEX, אחד ממשחקי הארקיד הטובים ביותר למערכת ה-PLAYSTATION, שהפך להיות סמל לחברה, וגם נחל הצלחה לא קטנה על המחשב האישי. כך היה גם עם LEGACY OF KAIN, משחק פעולה-הרפתקאות שבקרוב יופיע גם אצלנו. אבל בינתיים מגיע אלינו, סוף-סוף, PANDEMONIUM, משחק הארקיד התלת-מימדי אמיתי הראשון ל-PC, לאחר שהוא גרף אינספור פרסים על הגראפיקה המופלאה שלו על המערכת של סוני. ואכן, הגראפיקה עדיין מופלאה גם בגירסה הממוחשבת של המשחק, ואפילו אומר בביטחה ש-PANDEMONIUM הוא משחק הארקיד היפה והמרשים ביותר חזותית שנוצר אי פעם למחשב האישי, וזאת עובדה. הייחוד הבלעדי של המשחק מתבטא בעולם התלת-מימדי הכמעט מושלם בו הוא מתקיים אומנם הדמות רצה בעיקרון לכיוון אחד, אך זוויות המצלמה המשתנות, תנועות המסך, והאפקטים התלת-מימדיים יוצרים אשליה מופלאה של עולם בעל נפח וחזות קיום משלו, עולם שהוא כל דבר, חוץ מסתם עולם. חייבים לראות את זה כדי להאמין. ואם יש לכם כרטיס מסך תלת-מימדי, אתם עדיין לא תאמינו גם לאחר שתשפשו את העיניים מאה פעם. פשוט מדהים. מתוך 18 שלבים, כל שלב נראה שונה לגמרי מן הקודם, כאשר מבקרים בין היתר בטיירות עתיקות, יערות, עבודות, ואפילו במערב



**תיבת הציון**

- ☐ מצוין
- ☒ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

**גראפיקה:** 99 מקסימה!

**צליל:** 96 מכשף!

**שליטה:** 88 שוליית המכשף.

**אורך חיים:** 90 קלאודיה שיפר אוהבת קוסמים. אז שאנחנו לא?

דורון פרידמן

הפרוע, כשבין הבוסים ניתן למצוא עין אינפנטילית, שעושה הרבה יותר מסתם להסתכל... ואם כבר מדברים על אינפנטיליות, הנה העלילה: עוד כשהוא היה ילד, פארגוס היה הליצן הכיחתי. זה שתמיד תקע את בדיחות הקרש באמצע השיעור, זה שתמיד שם רגליים לזוגות שרקדו סלואו במסיבות הכיתה וזה שתמיד חטף את את המכות מבומבה, הבריון השכונתי, ונשאר עם חיוך מטופש וקבוע על הפנים, למרות שעניו התמלאו דמעות. כבר אז היה ידוע, שלא יצא מפארגוס משהו רציני בעתיד. מקסימום בדרך כושל שמסתובב לו מעיר לעיר, דופק את אותה הופעת סטנדרטאפ פעם אחר פעם, וחוטף את אותם העגבניות בפרצוף. היות ופארגוס חי בימי הביניים, הוא נאלץ גם להסתובב בתלבושת מגוחכת של ליצן חצר, שנראית כאילו ברחה מלוח השיטוטנים של ז'אן פול גוטייה. כתוצאה מהדיכאון, פארגוס מפתח מערכת יחסים מיוחדת עם סיד, בובת המקל שלו, שלפתע מקבלת אישיות, דבר שהיה חסר אפילו לפארגוס. בכל אופן, לאחר הופעה גרוועה במיוחד בכפר בשם ליר, נתקלים צמד הברדנים הבוודים במדענה מעניינת: "בואו ללמוד להיות קוסמים! שיעור נסיון ראשון חינם!"

"קוסם... נשמע לא רע, אולי אפילו נלמד איך להוציא שפן מכובע!" אומר פארגוס.

"בטח, וגם נכיר בחורות" עונה סיד.

"אל תיסחף, ראית מה קרה לציקו ודיקו?"

"כן, אבל מצד שני, תראה עם מי דיודיד קופרילד מסתובב..."

"אז נרשמים?"

"קדימה!"

בדיוק באותו זמן, בקצה השני של העיר, יושבת לה ניקי, ילדת הקירקס האקרובטית המופלאה, וחושבת לעצמה איזה מין חיים אלה, להיגרר עם אוהל ענק ממקום למקום, ולעשות שפגשים וסלטות בשביל הפרנסה. "הסבה מקצועית נדרשת כאן בדחיפות", חושבת לעצמה העלמה האווירודינמית. "אולי אהיה קוסמת? שמעתי שנפתח קורס חדש עכשיו..."

בסופו של דבר, השלושה נפגשים בסוף התור לעמדת ההרשמה. רק חבל שהתור כולל רק שלושה אנשים. כלומר, שני אנשים ובובת מקל. ופתאום, ממש משום מקום, נשמע לו קול:

"שלום! אני הקוסם הגדול טוני לו! לעומתי, הקוסם מארץ הוא סתם גוץ, ומרלין בכלל רק משחק בכאילו! אני בכבודי ובעצמי אעביר לכם את הקורס! אך לפני כן, הפסקה קצרה, אני חייב לשירותים!"

בעודו הולך להתפנות, טוני לא שם שהוא מפיל את ספר הקסמים שלו, היישר למרגלותיהם של פארגוס וניקי. ובלי לחשוב פעמיים, החבר'ה מרימים את הספר המכושף, ונושרים מהקורס, עוד לפני שהתחילו אותו. הרי בשביל מה צריך קורס אם אפשר לרמות? רק חבל שהם לא קראו את האותיות הקטנות על הכריכה: "לבעלי סמכות קוסמות בלבד! שימוש לא נכון בספר עלול להביא לסכנה ומוות!"

עד כאן PANDEMONIUM בוודאי מצטייר בעיניכם כמשחק הארקיד הטוב ביותר בעולם. ובכן, הוא לא, וזאת מכמה סיבות חשובות, שמונעות ממנו לקבל את ה-"מצויין" הנכסף:

1. אמנם הגראפיקה פשוט מדהימה, אבל מי שאין לא מחשב מדהים, לא פחות (P200 עם כרטיס תלת מימדי או MMX לפחות), יאלץ לשחק במשחק דרך חלון קטן ב-WIN95, כדי שהמהירות ואיכות התמונה יהיו משביעי רצון.

2. מכיוון שחלק ניכר מהמשחק בנוי מפוליונים, ישנם כמה באגים חוזרים ונשנים בכל משחק בסגנון.

3. השליטה יכולה להיות מעט טובה יותר.

מלבד שלושת הסיבות האלה, המשחק כמעט מושלם. ■



# תורת המיורכבות

**הסייבונס הם צעצועי מחשב.  
לקחו משחק הרכבה ועשו  
ממנו משחק מחשב.  
והתוצאה? מעניינת...**

ה"סייבונס" הנן חוליות צבעוניות, בגדלים שונים העשויות מפלסטיק קשיח. בדומה לעצמות, המרכיבות גוף אדם או חיה, בונות גם חוליות אלו גופים מורכבים. מדובר בצעצוע חדש שהוציאה לאחרונה חברת הפלסטיק - "טכנופלאסט". עם הלבשת חוליה אחת על השנייה, מתקבלת צורה, ההופכת לגוף של כלב למשל. כל שיש לעשות הוא להוסיף כמה עצמות נוספות והכל מוכן. בפיתוח המשחק החדש, עמלה החברה בהשקעה של למעלה ממיליון שקלים מאז שנת 1994. בשלב זה, קרוב לודאי כי רובכם - הקוראים - ירצו לדעת למה ומדוע מסופר כאן, במגזין המחשבים, על משחק שכל קשר בינו לבין המחשב עשוי להיות מקרי לחלוטין... ובכן: חברת "תלתן", המתמחה ביישום טכנולוגיות שבתלת-מימד, לקחה על עצמה פרויקט לא קטן, והוא הדמיית בנייה ב"סייבונס" באמצעות מחולל בניה תלת-מימדי. בכל אריות משחק, לצד חלקי ה"סייבונס", מצורף תקליטור מולטימדיה, הראשון בסדרה, הפורש בפני השחקן את סודות "האוסף האבוד". אוסף זה כולל שלל דגמי מטוסים, סירות, דינוזאורים, חלליות, רכבים ואוניות המורכבים כולם (איך לא) מחוליות הפלא הצבעוניות. הפרופסור המפורסם - מלכי עוג, אותו נפגוש בפתח המוזיאון, ישמח לקשקש באוזנו, שעות ארוכות, אודות מיצגי מוזיאון אלו שנמצאו במסעות שונים שנערכו מסביב לעולם. זהו הקשר הראשון שלנו עם חוליות הקסם שבנו אנשי "בנייטור" הקדומים. לאחר שעורנו בדרכנו אנו, לפרופסור המזדקן, למצוא את כל המיצבים, נקבל אישור מיוחד להיכנס כאורחי כבוד למוזיאון. בין כתליו, יציג בפנינו המוזיאון את שלל אוצרותיו על



שלושת הקומות בהן הם ממוקמים. בשלב הזה, כל בר-דעת ישראלי טיפוסי יטיב להבין כי המדובר הוא במשחק מחוץ לגבולות המחשב, שחובר בקשר מעניין לתוכנת הדמיה סידרומית. דן אלקלעי, מנכ"ל חברת תלתן, אומר: "עד היום הייתה הפרדה ברורה בין משחקי המחשב לבין צעצועי ההרכבה". והוא מוסיף: "סייבונס", המשלב בין שני התחומים, מנסה להשיב למשחקי ההרכבה את פלח השוק שלהם, שנכבש אט-אט על ידי משחקי המחשב".

במוזיאון, בו מבקרים השחקנים בטרם החלו בבניית הדגם, מצויים 200 דגמים שונים הכוללים אוסף אוניות, כלי רכב, מטוסים ועוד. כל דגם מצוי במקום נפרד, כך שאפשר לראותו למן הכניסה למוזיאון והטיול בו. כשנבחרה קבוצת המודלים הרצויה, ומתוכה המודל המדויק אותו מבקש השחקן להרכיב מחלקי ה"סייבונס", מופעלת באופן אוטומטי מערכת ההדמיה. באמצעות מערכת זו, לומד השחקן כיצד יש לחבר את חלקי ה"עצמות" הצבעוניות אחת לתוך השנייה, כשהמודל שבחר, מכבד במרכזו. החלקים הנדרשים לבניית המודל מסומנים בפנית המסך וכמו בספר אפייה - מקבל השחקן רשימת "מצרכים". בכל שלב של הבנייה, קיימת האפשרות לקפץ שלב אחד קדימה - לחוליה הבאה, או אחורה לאחרונה שהרכבנו. בשלבים מתקדמים כשהמודל, אותו השחקן בונה, נעשה גדול ומקשה על השחקן בהבנת צורתו, ניתן ללחוץ על שינוי הזוויות ולראותו, בטרם בנייתו הושלמה, מכל כיוון. בעוד הדגם, על שלבי הבנייה שלו, מופיעים על המסך, נלחץ פעם אחת על כפתור הבנייה האוטומטי, ועל המסך יופיעו מספר חלקים ומודגם אופן חיבורם. בצורה זו, כל שחקן יכול לבנות דגמים שונים בקצב האישי שלו. בסיום הבנייה, הופך הדגם לממשי, ומבצע את פעולותיו בשטח. לדוגמה: משאית הזבל נוסעת על גבעה ומרוקנת את תכולתה בסרטון אנימציה קצר.

לדברי עלמה גניהר, האחראית על התחום החינוכי בחברת תלתן, "סייבונס" מפתח בקרב ילדים צעירים את המוטוריקה הגסה והיכולת הטכנית, וכן מעודד אותם לעקוב אחר הוראות ולמלאן. היא מוסיפה ואומרת כי "סייבונס" נבחן בישראל בקרב קבוצות ילדים שונות, ונמצא כי למרות שלכל ילד כישורים שונים (שכליים, מוטוריים, ידע קודם על המחשב, סקרנות ועוד), כולם כאחד רותקו את המסך ואל משחק ההרכבה, ויצרו בהנאה דגמים רבים". אחי הקטן (בן העשר) מצא עניין רב במשחק זה והתעקש לבנות כל אחד מהדגמים המוצעים לבנייה, למרות שהיה צריך לפרק את הדגם בכל פעם מחדש על מנת לבנות אחד חדש. אני אישית, שילדוטי המאושרת עברה כבר לפני זמן רב, מצאתי עניין רב בהרכבת מודלים שונים כאתגר וכהנאה לכמה שעות מתות שמצאתי. קשה להגיד שהמשחק שבה את ליבי, אך קשה היה לי באותה מידה להתנתק ממנו. עם יציאת המוצר, הופצו בחנויות הצעצועים גם אריות גדולות המכילות מספר רב של חוליות להרכבת מודלים גדולים. כל הכבוד ל"באג" על המוצר האינטראקטיבי, תרתי משמע, ועל הרעיון שעומד מאחוריו. הלוואי ונפגוש בעוד רעיונות קריאטיביים שכאלו בהמשך הדרך.

יניב פלדמן



# ילדי האטום

**XMAN הם אסופה של מוטציות  
שאתם אוהבים לראות בטלוויזיה,  
לקרוא בחוברת הקומיקס ואפילו  
להיות במחשב. כמה טוב שיש  
מחשב - אפשר להיות מוטציה  
לשעה קלה, ולקום מחר בבוקר  
עם כל האיברים במקום**

חברת גיבורי ה-XMEN, אחת מסדרות חוברות הקומיקס הטובות והפופולריות ביותר בעולם, היו מאז ומתמיד הקלף החזק של חברת ההוצאה לאור, MARVEL COMICS: כאשר החברה נקלעה לחובות כספיים רציניים, היו אלה סדרות ה-XMEN שעזרו לה לצוף, וכאשר נמאס לילדי העולם לצפות בשידורים חוזרים וישנים של "ספיידרמן" החנון, (כל יום, 4:30 אחה"צ, ערוץ המזה"ת, אחרי "סופר בוק"), היו אלה ה-XMEN בסדרת טלוויזיה מצויירת משלהם, שהצילו את השעמום, ואת הרייטינג של ערוץ 2 בשעות הצהריים, כאשר היא גורמת לכל צופיך בן שש לבוא לאימו המודאגת בטענות של "למה אני לא נולדתי מוטציה?" (מה כבר אפשר לענות לו: "אבא העדיף אותי על יעל ברזוהר"?).

בכל אופן, הסיבה העיקרית להצלחה האדירה של החבורה הייתה שהם אכן היו גיבורים, שנשבעו להגן על המין האנושי וכל החרטה הזו, אבל הם היו רחוקים מלהיות מושלמים. גם הם פישלו, גם הם טעו, רבו, התאהבו, ובגדו. לעומת גיבורים בטייטס כחול ודגל ארה"ב על התחת, כגון קפטן אמריקה, שאפילו לא פילח בוקה מהמכולת השכונתית כשהיה ילד, גמר את כל הירקות בצלחת, ופיזם את ההימנון הלאומי תוך כדי. אולי קלינטון היה אוהב אותו, אבל זו הסיבה שהיום הקפטן הזקן משרה את שיניו התותבות במים, בזמן שיוורשו הסוררים מפוצצים דברים כל היום, הולכים מכות ועושים כף חיים. איך נפלו גיבורים. סיבה נוספת להצלחת ה-XMEN היא העובדה שהם נרדפים משני צידי החוק. כלומר, גם הרעים שונאים אותם, ומצד שני, גם בני האנוש הרגילים לא בדיוק מסמפטים אותם, מכיוון שהם מוטציות בעלי כוחות על-טבעיים, ומהווים איזשהו איום על האדם הפשוט. לפיכך, קמו להם אירגוני אנטי-מוטציות אנושיים, שמטרתם היא לחסל את היצורים שמולדר וסקאלי גנבו להם את האות הראשונה. בקיצור, מה שמייחד את ה-XMEN הוא שהם תמיד נמצאים בין הפטיש לסדן, בין הסלע למקום הקשה, בין ערוץ 7 לקול הים התיכון. מה שנקרא, עמוק בפנים.

ועכשיו, לאחר שיעור ההרחבה הקצר-אבל-חינוכי הזה, אני שמח לבשר שכעת גם אתם יכולים להכנס לנעליהם המוזרות של החבורה הלוחמת, בהופעת הבכורה שלהם על המחשב האישי: מדובר במשחק מכות, שהוא בעצם תרגום כמעט מדויק של חברת ACCLAIM ללהיט האולמות של חברת CAPCOM מלפי כשנתיים, "XMEN: CHILDREN OF THE ATOM".

כזכור, CAPCOM עומדת מאחורי סדרת משחקי המכות האינסופית STREET FIGHTER (ובקרוב מאוד גם STREET FIGHTER 3), ולפיכך, ניתן למצוא הרבה יותר מנקודה משותפת אחת בין שני המשחקים. XMAN הוא משחק מכות אחד-על-אחד מצוייר (ולא מצולם כמו MORTAL KOMBAT) מן השורה הארוכה והמוכרת שכבר ראינו וחוונו: הטוב מבין שלושה קרבות מנצח ועובר למסך ולדמות הבאה, כאשר הבוס הגדול מחכה בסוף. גם כאן יש מכות מיוחדות ומכות סיום, גם כאן יש

קומבואים, וגם כאן יש משפטי מחץ מטופשים של הדמויות בין קרב לקרב. לעומת זאת, המשחק גם מציג דמויות הרבה יותר גדולות מהמקובל, וכתוצאה גם שטח הקרב הרבה יותר רחב כך שניתן לטייל בו קדימה ואחורה למרחקים ארוכים יותר מהמקובל. אלמנט חדש יחסית נוסף הוא ה"SUDDEN DEATH": ברוב משחקי המכות, במידה והקרב דרש סיבוב רביעי, (כתוצאה מניצחון אחד לכל לוחם ותיקו אחד) היינו מקבלים סיבוב רגיל נוסף. אבל ה-XMEN החליטו להשתמש בחוק הכדורגל חסר הרחמים, וכאן - מי שחוטף את המכה הראשונה, לא משנה כמה שניות עברו מתחילת הסיבוב, מפסיד בקרב כולו.

הצד הטכני של המשחק לא רע, אבל בהחלט לא שובר שיאים חדשים בתחום. לא לשכוח שהמשחק המקורי ישן יחסית. הגרפיקה גדולה מאוד, וצבעונית במיוחד, כשהיא מנסה להשרות אווירה של חוברת קומיקס, כאשר היא משלבת המון אפקטים חזותיים, המון פיצוצים, "בומים" ו"טראחים". הבעיה היא שלפעמים מרוב בלגן על המסך, קשה לראות מי נגד מי ומי עושה מה. מבחינת הדמויות, תמצאו כאן את החבר'ה הבסיסיים והותיקים יותר שבחבורה, כמו ICEMAN איש הקרח הקול (!) וWOLVERINE איש הזאב הפסיכופט עם הציפורניים הקטלניות. COLOSSUS איש הפלדה הרוסי, CYCLOPS מנהיג החבורה. בין הרעים תזהו את ה-JUGGERNAUT הענק שנראה כמו מנגח חומות, את ה-SENTINELS, רובוטים שבנו במיוחד כדי להשמיד את ה-XMEN, ואת ה-MAGNETO, הבוס הגדול, שתמיד מאבד את הדרך עם המצפן שלו.

בסך הכל, XMAN: CHILDREN OF THE ATOM הוא משחק מכות טוב ויציב, תרגום כמעט מושלם של משחק מכוונות ישן יחסית, שהיה להיט גדול בעבר. שליטה טובה, גרפיקה טובה, ובנוסף מיוחד לחולי קומיקס.

**גרפיקה:** 79. גדולה, צבעונית, ומטושטשת.

**צליל:** 75. מן המניין.

**שליטה:** 85. עם ג'ויסטיק, זה שווה את המאמץ.

**אורך חיים:** 81. לא תעזבו עד שתגמרו אותו. אחר כך כן.

דורון פרידמן



**תיבת הציון**

- מצוין
- טוב מאד
- טוב
- בינוני
- רע



לאחר שנחמו בקארה - פת כולאים של חזיר וכן אדם.  
נחתו קראו ואייס בפסטי סודי של הממשלה  
המאריקנית וחדרו אליו.



אל אני  
אמתי  
לה...

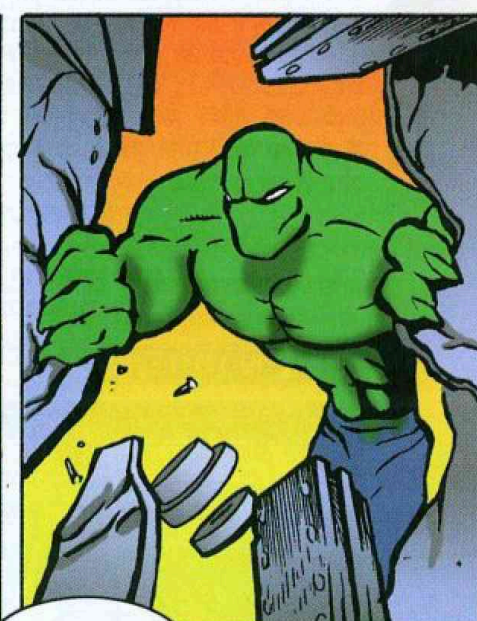
אוקיי, הם צפרו  
לפאן משיכים מה?



קדימה, לפנין המצולף  
ואל תרעים.



זה השער,  
מה שאנחנו מחפשים  
נמצא מאחורי הקיר הזה.  
אני אפרוץ פנימה  
ואתה תשאר פה

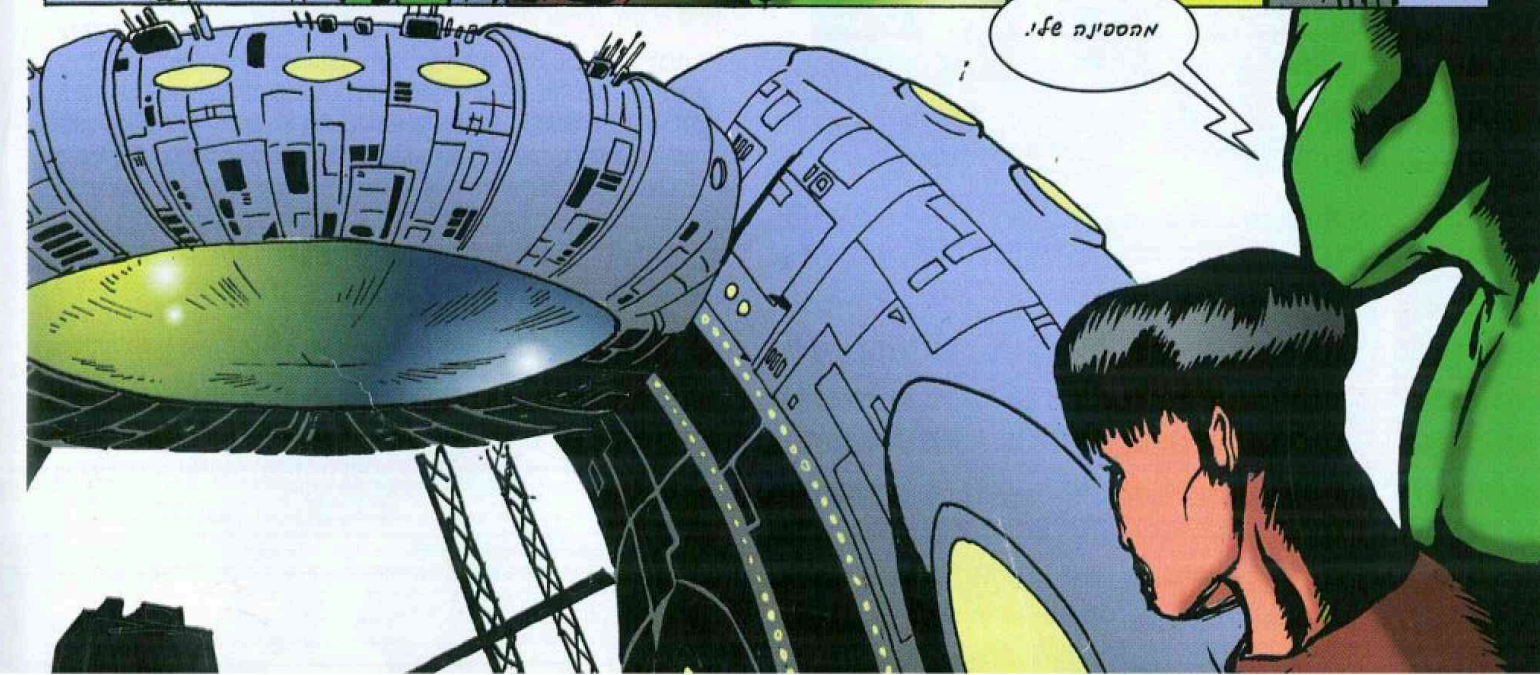


מה לה?  
איק העצת  
לפני?

ממ... המצאה  
אנושית מעניינת.  
אולי ננסה  
אותה סעם



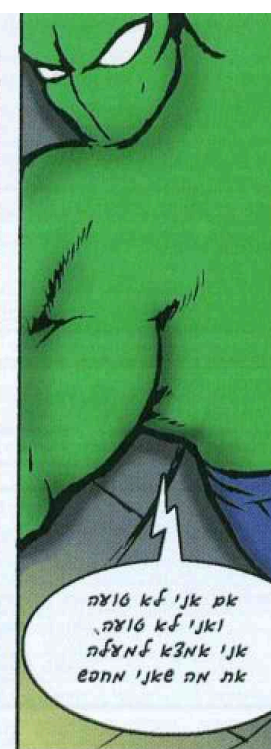
יש אור בקצה המדבר...  
ממה הוא מציץ?



המסכנה שלי



לפאן את מסס?



אם אני לא טועה  
ואני לא טועה,  
אני אמצא למצאה  
את מה שאני מחפש



המכשיר הזה  
אמור לזהות  
את היד שלי  
ולפעול את  
הסכנה.



קלח!



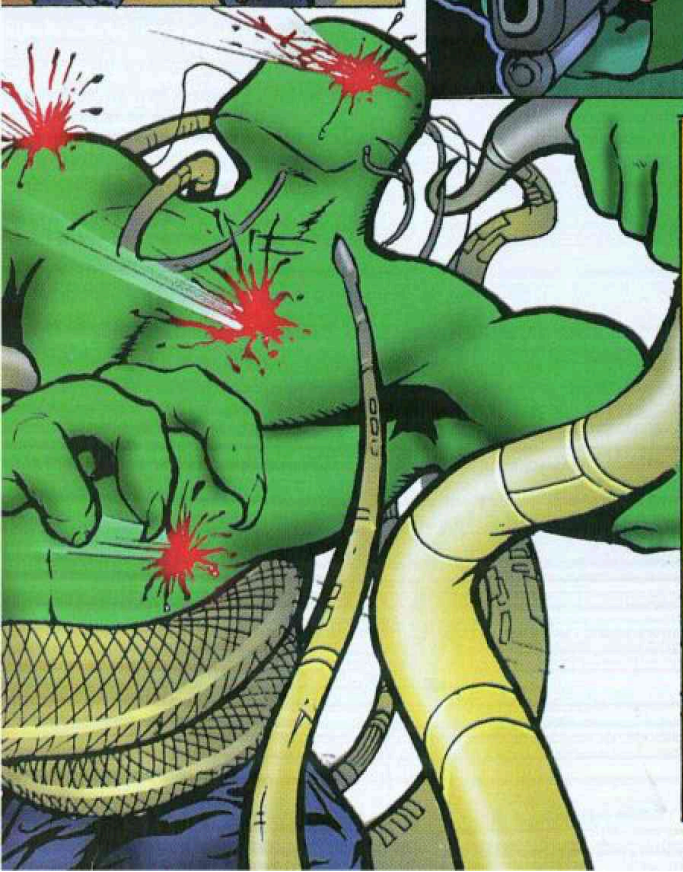
הא?!



קוד אדום!  
קוד אדום! קוד אדום!  
קוד אדום!



לואיז



ek!



קראו!  
תלחצו  
הם  
עומדים  
ל...



# עיר הילדים האבודים

**סרט מוזר הופך למשחק מוזר. הגיוני. אלא שבין שני הדברים המוזרים האלה אין הרבה קשר... הגראפיקה היא הדבר היחיד שהופך את המשחק ל"מוזר אך חגיגי"**

**מ**כירים את סרט הקולנוע הצרפתי המוזר שיצא לפני זמן מה בשם "עיר הילדים האבודים"? ובכן, גם אם לא ראיתם אותו, אני בטוח שכמה מכם שמעו את השם הזה, בדיוק כמו האנשים בחברת PSYGNOSIS, שמאוד נראה לי שגם הם לא ראו את הסרט, או לפחות נדמו איפשהו באמצע, אבל למרות זאת החליטו לעשות קווסט המבוסס (חלקית) על הסרט, הקרוי באותו השם. העובדה שמשחקי מחשב שמבוססים על סרטים אף פעם לא עומדים בדרישות שמצפים מהם ידועה כבר ממזמן, והעניין הופך להיות יותר גרוע כאשר מדובר בקווסטים, מכיוון שהם לעולם לא יכולים להעביר את עלילת הסרט בשלמות, אלא רק מתמקדים בקווי רקע כלליים ביותר, שעליהם הם בונים מצבים חדשים, ובעיות חדשות ושוליות, שבעצם מהוות כבר מכירים אותן ויודעים איך הן יפתרו, לעלילה באופן ישיר, וזה בגלל שאנחנו כבר מכירים אותן ויודעים גם מה יקרה בסוף, אז מה מהסרט עצמו. והכי אירוני מהכל – אנחנו וידעים גם מה יקרה בסוף, אז מה הטעם?

בכל אופן, כנראה ש-PSYGNOSIS, שלא תרמה שום דבר משמעותי לעולם משחקי המחשב מאז ה"נמלולים", לא מסכימה עם התיאוריה שלי, מפני שכרגע אני יושב כאן מול המחשב, ומחזיק ביד את קופסת המשחק החדש, שמבטיחה שתכולתה "יוצרת חווית משחק סוריאליסטית ומיוחדת, ומעבירה את רוח סרט הפולחן הצרפתי ממסך הקולנוע הישר למסך המחשב". נגיד.

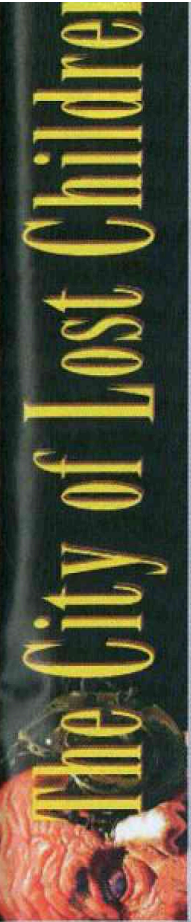
"עיר הילדים האבודים" הוא סיפור דמיוני-עתידי, המתרחש בעיר עתידית ואפלה. אבל אין כאן חלליות משוכללות וקרבות ליזר, אין כאן אירוגני פשע גדולים שרוצים לקנות את העולם ואחר כך להשמיד אותו, אין כאן סופר גיבור מושלם שיעצור את אותם האירוגנים, ולא – אין כאן גם חייזרים, לשם שינוי. מה שכן יש לנו כאן זה סיפור מעט מוזר, אך אנשי, עם כמה סמנים עתידיים, שמשאיל אלמנטים שונים מסיפורים וסרטים אחרים כמו "מטרופוליס", "אוליבר טוויסט" ו"טום סויר". הסיפור סובב סביב ילדה בשם מייא, שחיה את חייה תחת נחת וזרועותיהן הרשעות של זוג מורותיה התאומות השטניות, המכריחות אותה לגנוב ו"להרים" דברים שונים מהעיר, על מנת לחיות. ומכיוון שאין למייא הורים, ולמען האמת אין לה בכלל כלום, גם לא ברירה – היא ממלאת את הפקודות המוטלות עליה. במקביל, בצורה מוזרה כלשהי, מתחילים ילדים להיעלם ברחבי העיר. אף אחד לא יודע איך, ואף אחד לא יודע לאן. מאוחר יותר מתברר, שאלה הם מעשיו של מדען זקן, ומטורף כמובן, שאינו מסוגל לחלום, אך פיתח מכונה ש"מקליטה" חלומות של אנשים אחרים, ומציגה אותם אחר כך בדרך מיוחדת למפעיל המכונה. ואילו חלומות הם הטובים והטהורים ביותר? נכון, חלומות של ילדים תמימים. ומה קורה אם החלום של ילד מסוים לא מספיק טוב? ובכן, אז גם הילד מפסיק לחלום לתמיד, אך בנסיבות שונות לגמרי. אך ככל הידוע, בסוף הכל יבוא על מקומו בשלום, מפני שמיאית תציל את ילדי העיר, תביס את המדען, ותכתוב מכתב למשרד החינוך WE DON'T NEED NO EDUCATION.

באופן כללי, PSYGNOSIS כן הצליחה להעביר למסך המחשב

את האווירה הסוראליסטית והאפילה שהסרט הישרה, תודות לגראפיקה היפהפיה של המשחק, הנראית כאילו היא צוירה ביד אומן. אך חוץ מזה, היא לא הצליחה בהרבה דברים אחרים, שבראשם עומדים השליטה והמנוע של המשחק: מדובר במנוע הדומה לזה של סדרת ALONE IN THE DARK של ECSTASICA ו-PSYGNOSIS עצמה, שבו הדמות הראשית בנויה מפוליגונים תלת-מימדיים, ומונחת על ידי השחקן דרך לוח המקשים (ולא העכבר), דרך המסכים השונים. היות ויש לנו קווסט, ולא משחק אקשן, מתברר שזו לא הייתה בחירה מוצלחת במיוחד, מכיוון שעל-מנת להניע את הדמות ממקום למקום, חייבים ללכת מרחקים עצומים באיטיות מרגיזה, וחווית הראות האלכסונית לא עושה חסד עם כל העצמים והקירות שנתקעים בהם בדרך, ומבזבזים עוד יותר זמן בלעקוף אותם ובלהימנע מהם, דבר שקווסט נורמלי היה פותר ב"מסך מפה", שדרכו ניתן לקפוץ לכל מסך בלחיצת כפתור אחד ודי. אני מבין ש-PSYGNOSIS מתלהבים מהגראפיקה שלהם, אבל זה כבר מוגזם. בעיה נוספת היא מנגנון החפצים, שמהווה ממש קוץ ארוך ביותר עם שפיץ חד ביותר: 99% מכל החפצים שניתן להרים ולהשתמש בהם במשחק, חבויים מאחורי עצמים שונים במסך, ולא ניתן לראות אותם בצורה רגילה, אלא כאשר מתקרבים למיקומו של חפץ מסוים – אז תמונתו מופיעה בשולי המסך, ואז ניתן להרים אותו. מכאן נובע, שבכדי להצליח במשחק, חייבים לדרוך בכל שבריר של מיקרו-מילימטר במסך, כדי לא לפספס עצמים. תארו לכם שלא מצאתם חפץ מסוים רק מפני שלא התקדמתם רבע צעד קדימה. מעצבן! תסמונת העלילה הדלה כבר ידועה לכם, וכאן היא באה לידי ביטוי כמו בכל שאר המשחקים: סטייה מן העלילה המרכזית, והמון פאזלים שלא קשורים לשום עלילה. אם היו משנים מעט את הגראפיקה וקוראים למשחק "שרה הגנבת הקטנה" או "מורה מכה – מורה לחיים" לא הייתי מבחין בהבדל. ועוד נקודה סובייקטיבית אחת קטנה: כל הדיבורים במשחק נעשים תחת מבטא בריטי כבד, אפילו יותר מהאופי של הנסיך צ'ארלס, והעלו לי את הסעף בכל פעם שהרמקולים השמיעו צליל. הרי זה ידוע שהצרפתים לא מחבבים את הבריטים ולהיפך, לא יכלו לעשות משהו בנידון! ■

**גראפיקה - 98.** נקודת האור היחידה במשחק.  
**צליל - 72.** "PHILIP, WOULD YOU LIKE A CUP OF TEA?" דיזי!!  
**שליטה - 60.** מייאט היא גנבת! לא אצנית מרתונים עיוורת וצולעת!  
**אורך חיים - 63.** לאלא שאוהבים גם קווסטים משעממים, גם סרטים צרפתיים מוזרים, וגם בריטים. יש כאלה?

דורון פרידמן



**תיבת הציון**

- ☐ מצוין
- ☐ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☒ בינוני
- ☐ רע

# קציר הנשמות

**אני ממליץ על המשחק הבא בחום. באמת. אבל אני ממליץ בחום לא לשחק בו מאוחר בלילה. גם לא כשאתם לבד בבית. בקיצור - אחלה משחק, לא לבעלי לב חלש...**

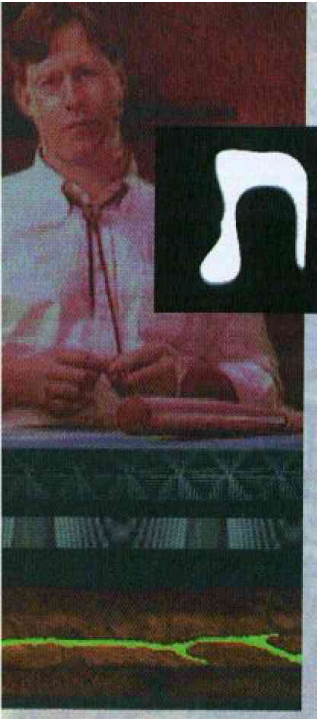
**פ**שיתי טעות נוראה ואיומה. התחלתי לשחק במשחק Harvest Of Souls, המשחק השני בסדרת Shivers, של חברת סיירה, בשעה 12 בלילה. כדי להנות מהמשחק כיביתי, כהרגלי, את האור בחדר הגברתי מעט את עוצמת הקול בטייפ המחובר אל כרטיס הסאונד שלי ובעזרת העכבר סימנתי: "PLAY". איזו טעות!

כן, כן, זהו בסך הכל משחק מחשב על מסך שלא עולה בגודלו על 15 אינץ', אך בכל זאת – לאחר מספר דקות של חקר העיירה האפלה, בית הקברות, הקניון, כשצמרמורות החלו אווזות בגבי וקצב פעימות הלב שלי הלך וגבר, הייתי צריך להזכיר לעצמי שוב ושוב: "זה רק משחק מחשב, זה רק משחק מחשב".

תוך כדי תהליך ההתקנה של המשחק, נשאל השחקן שאלה: "האם להתקין Driver כלשהו של סאונד?". לתומי הקשתי "אישור" והמשכתי הלאה. זמן קצר אחר כך, בזמן המשחק, הבנתי על מה מדובר. צלילים באיכות מפתיעה בקעו מתוך הרמקולים הלא-כל-כך משוכללים שלי. ולא היו אלו סתם צלילים, ולא היה זה סתם משחק. זה היה המשחק המפחיד ביותר ששיחקתי בימי חיי...

Harvest Of Souls הוא למעשה משחק ההמשך של משחק ההרפתקאות Shivers, שיצא לאור ב-1995. במשחק המשך זה, העומד כסיפור בפני עצמו, מבקר הגיבור בעיר מוזרה ונטושה, בשם "ציקלון" באריונה, בחיפוש אחר חבריו.

חבריו של הגיבור שותפים בלהקת רוק אלטרנטיבי, שבאה לעיירה המוזרה כדי לצלם קליפ וידאו עבור האלבום החדש שלהם, שאמור להתפרסם בקרוב. אך דבר משונה קורה – הם נעלמים, ואיתם כל תושבי העיירה. תפקידו של השחקן הוא להסתובב בעיירה ובקניון הצמוד אליה, בחיפוש אחר רמזים וחפצים שונים אשר יעזרו לו לעלות על עקבותיהם של חבריו. העיר מלאה עד אפס מקום בחידות, רמזים וחפצים מוזרים ומפחידים. כל



העניין הופך מסובך עוד יותר, כשמסתבר שהעיירה הוקמה על שרידי אתר קבורה אינדיאני עתיק. אנשי העיירה משלמים את המחיר על כך וגם אנו – אלה שבאים לשחק במשחק. עלינו לאסוף מקלות אינדיאנים עתיקים, שיגנו עלינו מהכוח המיסטי הנורא ששוהה במקום, ולא – "כוח החיים" שלנו יאבד, ולא נוכל לסיים את המשימה. כדי לעמוד מול טירוף האינטרנט (כל יוצרי המשחקים מנסים להתחבר לעניין, לצורך או שלא לצורך), הוספו כמה פונקציות שיו לאינטרנט תוך כדי הרצת המשחק. אופציה אחת היא לשוחח עם שחק אחרים בזמן הפעילות אולי האופציה הזאת טובה כדי לקבל ע משחקנים אחרים תוך כדי משחק, אבל איזה שחקן ישקיע זמן כה (לרוב שעות), כשהוא מחובר לאינטרנט, כדי לעזור לשחקן אחר? אופציה שנייה היא להתחבר לאינטרנט דרך המשחק ולקבל חידות חדש שיצרו שחקנים אחרים. לא רע, אבל לא מבריק. ישנה תחושה ש להוסיף את האופציה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית.

ההוספה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית. הוספה של פונקציות שיו לאינטרנט תוך כדי הרצת המשחק. אופציה אחת היא לשוחח עם שחק אחרים בזמן הפעילות אולי האופציה הזאת טובה כדי לקבל ע משחקנים אחרים תוך כדי משחק, אבל איזה שחקן ישקיע זמן כה (לרוב שעות), כשהוא מחובר לאינטרנט, כדי לעזור לשחקן אחר? אופציה שנייה היא להתחבר לאינטרנט דרך המשחק ולקבל חידות חדש שיצרו שחקנים אחרים. לא רע, אבל לא מבריק. ישנה תחושה ש להוסיף את האופציה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית.

ההוספה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית. הוספה של פונקציות שיו לאינטרנט תוך כדי הרצת המשחק. אופציה אחת היא לשוחח עם שחק אחרים בזמן הפעילות אולי האופציה הזאת טובה כדי לקבל ע משחקנים אחרים תוך כדי משחק, אבל איזה שחקן ישקיע זמן כה (לרוב שעות), כשהוא מחובר לאינטרנט, כדי לעזור לשחקן אחר? אופציה שנייה היא להתחבר לאינטרנט דרך המשחק ולקבל חידות חדש שיצרו שחקנים אחרים. לא רע, אבל לא מבריק. ישנה תחושה ש להוסיף את האופציה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית.

ההוספה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית. הוספה של פונקציות שיו לאינטרנט תוך כדי הרצת המשחק. אופציה אחת היא לשוחח עם שחק אחרים בזמן הפעילות אולי האופציה הזאת טובה כדי לקבל ע משחקנים אחרים תוך כדי משחק, אבל איזה שחקן ישקיע זמן כה (לרוב שעות), כשהוא מחובר לאינטרנט, כדי לעזור לשחקן אחר? אופציה שנייה היא להתחבר לאינטרנט דרך המשחק ולקבל חידות חדש שיצרו שחקנים אחרים. לא רע, אבל לא מבריק. ישנה תחושה ש להוסיף את האופציה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית.

ההוספה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית. הוספה של פונקציות שיו לאינטרנט תוך כדי הרצת המשחק. אופציה אחת היא לשוחח עם שחק אחרים בזמן הפעילות אולי האופציה הזאת טובה כדי לקבל ע משחקנים אחרים תוך כדי משחק, אבל איזה שחקן ישקיע זמן כה (לרוב שעות), כשהוא מחובר לאינטרנט, כדי לעזור לשחקן אחר? אופציה שנייה היא להתחבר לאינטרנט דרך המשחק ולקבל חידות חדש שיצרו שחקנים אחרים. לא רע, אבל לא מבריק. ישנה תחושה ש להוסיף את האופציה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית.

ההוספה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית. הוספה של פונקציות שיו לאינטרנט תוך כדי הרצת המשחק. אופציה אחת היא לשוחח עם שחק אחרים בזמן הפעילות אולי האופציה הזאת טובה כדי לקבל ע משחקנים אחרים תוך כדי משחק, אבל איזה שחקן ישקיע זמן כה (לרוב שעות), כשהוא מחובר לאינטרנט, כדי לעזור לשחקן אחר? אופציה שנייה היא להתחבר לאינטרנט דרך המשחק ולקבל חידות חדש שיצרו שחקנים אחרים. לא רע, אבל לא מבריק. ישנה תחושה ש להוסיף את האופציה הזו לא צריכה להוסיף אלא להפחית.

דרישות מערכת מינימליות (כפי שמופיעות על הקופסה):  
מערכת הפעלה Windows 95 או 3.1, מעבד 66 / 486DX2, RAM 16MB  
כונן CD מהירות כפולה ומעלה, SVGA 640\*480, Soundblaster, עכבר

**גראפיקה: 90.** עיצוב משכנע, אווירה מהממת.  
**צליל: 98.** ניצול מדהים של Driver חדש, מוזיקה ואפקטים מדהימים  
**שליטה: 80.** ממשק חדשני, ברור וקל להפעלה, לעתים קצת ומפספס פקודות.  
**אורך חיים: 90.** לאוהבי החידות, שעות על שעות של כאב מופלא.

אורן אובסטרולוס

http://inflow.corky.net/  
avcomavcom@netvision.net.il



**תיבת הציון**

- ☐ מצוין
- ☒ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע









# איפה הבינה לי?



תסכן את מעמדה של האינטרנט? האם היא לא תגרום להקמת רשת חליפית שכן תתמוך בעיקרון השוק החופשי?

## ואם הייתה הנהלה, ואם היה חוק? האם יש פתרון לסוגייה זו?

קוראים יקרים, הבעיה קיימת בכל הרבדים בעולם כולו... פתרנו אותה בעבר על ידי מערכת חוק המגינה על החברה ככלל, ועל האינדבידואל בפרט. לאינטרנט אין מערכת חוק ואין לה חוקה, אך נשאלת השאלה למה בדיוק אנחנו מחכים? מרגע הקמת ארה"ב, דור אחד לאחר מכן נכתבה חוקה המשמשת את ארה"ב עד היום. הדור שלנו צריך לשאוף לחוקה לאינטרנט – קבוצת העולם החדשה.

חוקה לאינטרנט צריכה להיבנות על פי אותם חוקים המנחים אותנו ביומיום, "לא תרצח" "חופש הביטוי" "זכויות הפרט"... צריך להתקיים חופש ביטוי כמו גם חופש עיתונות, אך בהחלט צריך להגן על הפרט ועל זכויותיו, כמו כן יש מקום להגביל את סוגי המידע המועברים דרך הרשת לכל דורש.

דור העתיד מוכרח לתת את הדעת לבעיות שחוסר סדר ואנרכיה גורמים, כמו כן יש לתת את הדעת לעובדה שהחוקים הקיימים אינם מתאימים למדיה החדשה והדינמית הזו, כמו שאינם מתאימים לאותו דור חדש שגדל עימה ולכן יש צורך במערכת חוקים ברורה וחדשה.

האם כל זה ייצור דור חדש של עורכידין, חוק ומשפט ובתי דין? ומי יצליח לאכוף מערכת חוקים שכזאת? ביקורת וצנזורה של סרטים, למשל, מגיעות אלינו דרך ועדות או פרטים שצופים בהם, אך לגבי האינטרנט אין גוף שיצליח לעקוב ולא נזכיר אפילו "לצפות" בכל האתרים החדשים שקמים כל יום, לאי-כל-שכן מיליוני האתרים שכבר קיימים.

חוקה לאינטרנט עדיין אינה מהווה פתרון ישים ומיידי. הפתרון היחיד שניתן ליישם מיידית, הוא "חינוך מהבית" – כל אחד ואחת מאיתנו צריך לבחור מה כן לראות ומה לא לראות, צריך לדעת לשים את הגבול בין רע וטוב, ויתרה מכך – ללמד את ילדיו לראות את אותו הבדל.

בדיוק כמו בעיית הסמים – העובדה שהם אינם חוקיים לא מונעת מאף אחד לנסות אותם, או כמו פורנוגרפיה שאינה חוקית אך מסתובבת בעולמנו בכל מקום. כאן בעצם מגיעים הערכים אותם מערכת החינוך המשפחתית והציבורית מקנה לנו.

הפתרון האפשרי מיידית, הוא רק חינוך נכון של הפרט לצד מערכת חוק חדשה. חינוך מגיל צעיר לאותן אפשרויות בלתי מוגבלות הניתנות לנו, ייצור מערכת של בחירות אצל כל אדם, לצד מערכת חוק המאפשרת לנו לנסות ולהגיע לעולם אינטרנטי טוב יותר. ■

זאת למרות שלאחרונה אנו נתקלים יותר ויותר בגילויי צנזורה ברשת. כולנו נתקלנו מן הסתם בהערה 404 File Not Found, זוהי צנזורה הפועלת ממש כרגע ברשת.

ובכל זאת, להיכן נעלם חופש הביטוי, אותו חוק יסוד המגן עלינו האנשים הנאורים ורודפי המידע מפני עידן החושך? האם גם בשנות האלפיים יש מקום לשרוף ספרים? שהרי אנו מגנים בכל לשון שריפה שכזאת.

חופש הביטוי הוא חוק יסוד של חברה מתוקנת, אך פה המקום לציין שהחברה היום משתנה לעידן חדש ובלתי מוגדר עדיין, חופש המידע חשוב, אך לא היינו רוצים שמידע הנוגע לביטחון המדינה יועבר דרך האינטרנט למדינות שאינן שוחרות שלום, כמו שלא היינו רוצים שילדינו יצפו בתמונות מתוך רצח אמיתי באינטרנט.

האם אם כן יש מקום היום למוסד מבקר לאינטרנט? ומי ינהל מוסד שכזה?

האם אכן מידע הוא כח? האם כל מידע הוא סוג של כח? לפני כמה ימים נכנסתי לאתר באינטרנט, דרכו הורדתי קובץ בעל שם מעניין "The Terrorist HandBook", קיבלתי קובץ Word המכיל 92 עמודים בהם מוסבר בפירוט וכולל איורים, איך מכינים פצצות על מנת לבצע פיגועי טרור...

ומה לגבי מידע לא אמין? נניח שחיפשתם מידע על משחקים ברשת והופניתם לאתר המספר על משחק חדש ומדהים

שבעצם אינו קיים? מי שצריך להסביר את עיקרון ההונאה לילד בוכה שרוצה את המשחק המסויים הזה, מבין שלא תמיד ניתן או צריך להסביר לילד בן חמש את הרוע.

מצד שני, בעידן בו אפשר לקבל מידע לגבי כל נושא, האם ניתן והאם צריך להגביל חלקי מידע? החופש לדעת וללמוד לגבי כל נושא חשוב לא פחות מההגנה על הפרט ממידע.

האינטרנט נבנתה על מנת להוות את עיקרון השוק החופשי על פי מהותו, החלפת מידע מכל סוג לכל דורש, האם צנזורה לא

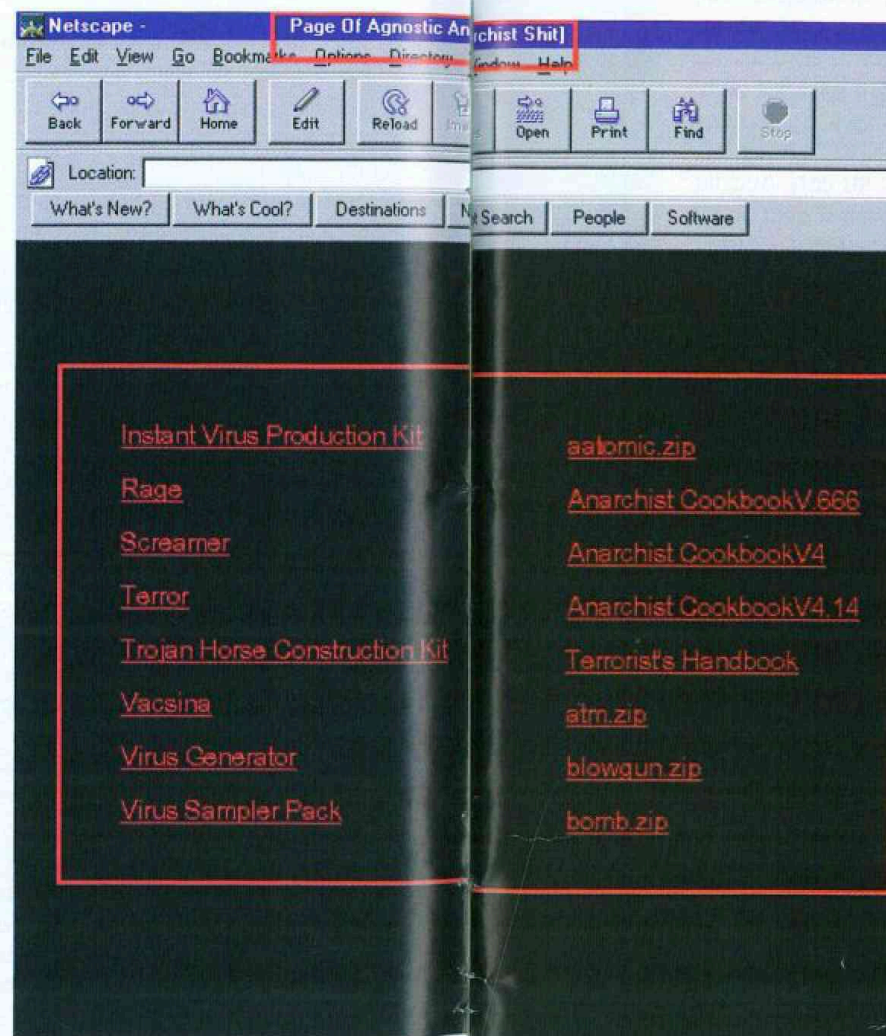
ברשת. ילדים אלה נכנסים לאתר, ומקבלים מסך שאלה: אם אתה מעל גיל 18 לחץ כאן, ושורות מספר מתחת אם אינך מעל גיל 18 צא מהאתר, הבעיה מתחילה בעובדה שבדרך כלל כפתור הכניסה יפה יותר, צבעוני יותר ובאופן כללי מיועד למשוך את העין כדי שנרצה להיכנס. ובכן, כנ"ל לגבי הילדים – מאחר שאינם מבינים את הכתוב, הם פשוט לוחצים על הכפתור היפה יותר ומכאן ההמשך ברור.

פתרון נפוץ בשנה האחרונה הן אותן תוכנות חסימה שפרצו לשוק. תוכנות אלה פותרות אומנם את הבעיות הנ"ל, אך יוצרות בעיות חדשות כמו חסימה של אתרים בהם אתם מעוניינים לבקר, רק משום שאחת המילים באתר היא מילה כמו המילה "קטלני" (נתקלתי בתופעה כשניסיתי להיכנס לאתר של ביקורות סרטים, באתר הופיעו מספר שורות על הסרט "נשק קטלני"), בעיה נוספת שעדיין לא נפתרה היא העובדה שכאשר התוכנה מבצעת חסימה, מידי פעם היא גם משתקת לנו את המחשב וצריך להפעיל אותו מחדש (פעולה האורכת דקות ארוכות).

בעיות אלה מביאות אותנו אל הבעיה האמיתית כרגע עם צנזורה באינטרנט. אין לנו כיום את הכלים הדרושים על מנת לבדוק כל-כך הרבה אתרים. כמו שהזכרתי קודם, תוכנה שתבצע צנזורה אוטומטית תחסום מאיתנו גם מידע שכן היינו רוצים לקבל, מצד שני אין כיום גוף המסוגל לבדוק את אלפי האתרים החדשים הקמים מידי חודש. האינטרנט מכילה כבר היום כמות כל-כך גדולה של אתרים, שפעולת בדיקה פשוטה רק של מה שכבר קיים תאריך, מן הסתם, שנים רבות.

## אין הנהלה, אין חוקים

האינטרנט היא רשת מידע, אין לה הנהלה, אין לה צוות עובדים מיומן ואין לה מוסד מבקר. הרשת למעשה אינה מנוהלת כלל, וככזו אין לה כלים להתמודד עם אותן בעיות אותן הזכרתי קודם.



**לאינטרנט אין ממשלה, אין שרים, אין חוקים. מה יש? את כל השאר. מה עושים? חוקה ודמואלית למרחב הזה, למדינה החדשה הזאת - האינטרנט. וביתיים, עד שזה קורה, כל אחד מתבקש להחליט מה זה טוב, מה זה רע וללמד את ילדיו [אז מה אם פילוסופים מתחבטים בשאלה הזאת כבר אלפי שנים?!!]**

**ה**אינטרנט – רשת מידע כלל עולמית, מביאה אלינו לסלון כל סוג של מידע שנבקש. את זה כולנו יודעים, וכאן המקום לשאול את השאלה המתבקשת, האם אנחנו יודעים מה אנחנו רוצים לראות?

משתמשי אינטרנט ותיקים מכירים את דפי תוצאות החיפושים המביאים אלינו עשרות, לפעמים מאות ואפילו אלפים, של אתרים "רלוונטיים" לנושא שאותו חיפשנו.

## מה מצאתי ולא ידעתי?

כאשר אנו מחפשים אתר באינטרנט מנוע החיפוש מחפש על פי מספר גורמים. על פי מילים מתוך האתר, על פי מילות מפתח שאותן הגדיר מחבר האתר או על פי תיאור האתר כפי שנמסר מאת מחבר האתר.

אם כך, אין מניעה שכאשר נחפש אתר שעניינו גראפיקה, לא נקבל תוצאות של גראפיקה באתרי הסקס הרבים הפזורים ברשת. מאחר שכך, פעמים רבות אנו מגיעים למידע שבו אין לנו כל עניין, במקום למידע אותו חיפשנו. יתרה מכך, מאחר שהאינטרנט היא מדיה דינמית, אשר משתנה לעתים קרובות, משתמשי האינטרנט מסמנים לעצמם כתובת מסויימת (Bookmark), אך כאשר אנו רוצים לחזור אליה זמן מה לאחר מכן, האתר אותו חיפשנו הפך עם הזמן לאתר פורנוגרפיה קשה, למשל.

ומה למשל עם כל אותם הורים המנויים לשירותי הסקס השונים ברשת, ומסמנים כתובת של אתר מסויים באופן קבוע, אך אינם רוצים שילדיהם הקטנים יגיעו לאתר בטעות?

טעויות אלו נפוצות במיוחד בארצנו הקטנטונת, בה הילדים אינם קוראים, אינם כותבים או מבינים אנגלית – השפה הרשמית



# אף אחד לא רוצה

(הייתי רק בדרגה ראשונה, וכל דבר יותר קטלני מחתול בית ממוצע היה הורג אותי מייד), גיליתי שאני נמשך יותר ויותר לתפקידו של השה"מ – מספר הסיפורים, האדון העליון, יותר מאלוהים, המשחק בחייהם של הדמויות ממש כאילו היו חיילי בדיל וירטואליים, על גבי משטח משחקים שגודלו כגודל הדמיון.

## ועכשיו...

שנים רבות עברו, וכעת גדלתי, החכמתי, וגם התחברתי לאינטרנט. באחד מהאתרים היותר מוצלחים לשה"מ כותב מנהל האתר שהסיבה האמיתית שהוא בעצם dm (לשה"מ שמות רבים מספור: dungeon master, game master, שליט המשחק, ועוד ועוד), מעל 12 שנים היא פשוט בגלל ש"אף אחד אחר לא רוצה לעשות את זה".

יש בכך הרבה אמת – בעוד תפקידם של השחקנים מתמצה, פחות או יותר, בלהגיע למשחק, השה"מ צריך להתמודד עם חוקים לא ברורים, המצאות מסובכות, דמויות עם בעיות נפשיות, מפלצות דביליות עם אישיות מתוסבכת, שחקנים אלימים שמסרבים לקבל את מות הדמות החביבה עליהם, או שסתם לא מוכנים לפתח להן אופי, צלצולי טלפון בשעות לא סבירות משחקנים שדווקא עכשיו רוצים לשחק, ועוד כל מיני צרות אחרות.

לשחקנים, כמובן, כל זה לא מזיז, ואם הם רוצים לשחק – אז משחקים עכשיו! לא משנה שלשה"מ המסכן יש עבודה ענקית בהיסטוריה להגיש מחר, לא חשוב שיש לו תור לרופא שיניים, אין זה מעניינם שהוא גוסס משפעת מתקדמת, לא אכפת להם במיוחד שיש לו כתבה בת אלף וחמש מאות מילים להגיש לזומביט – השחקנים הללו, לא אכפת להם מכלום. אם הם רוצים לשחק, אז משחקים, וזהו זה.

## חיי האומללים של השה"מ

בתור שה"מ, עוד הייתי יכול להסתדר עם כל ההתנהגות המבישה הזו, אלמלא דבר אחד – הפגישה עצמה. בעוד אני יושב מול וורד עד שעות מאוחרות, טווה עלילה סבוכה שכוללת מבחר נאה של תככים ומוזימות, עלילה מדהימה, הרפתקאות מסמרות שיער, סוכנים וסוכנים כפולים, בגידות, הפתעות ומתח איך-ך – כשהמשחק מתחיל, השחקנים באים עם זוג תתימקלע ומשגר טילים ניידים, יורים בכולם, ואחרי זה עוד משתוממים (בליווי צרחות ואיומים על חיי) למה הם לא מקבלים הרבה נקודות ניסיון.

וזה לא הכל, כלל וכלל לא. בעוד אני, השה"מ המסכן, צריך לשמור עין על אלפי נתונים חמקניים, להימנע מלשבור את הרצף ההגיוני של העלילה, להמציא תוך כדי משחק דמויות וארצות שלמות, כל זה בליווי חישובים דיפרנציאליים מסובכים שנוגעים למכת החרב האחרונה של הלוחם שבחבורה, השחקנים מתרגעים להם בנוחות בכסאות הפלסטיק, לועסים באיטיות ביסלי שאני קניתי, ומפעם לפעם מעירים הערות סרקסטיות בסגנון "נו, מה לוקח לך כלייך הרבה זמן?".

אכן, קשים עד מאוד הם חיי של השה"מ, ורובם עוברים עליו בהכנות לפגישה הבאה, שבה, פעם נוספת, יצילו השחקנים את הרשע ויהרגו את הנסיכה.

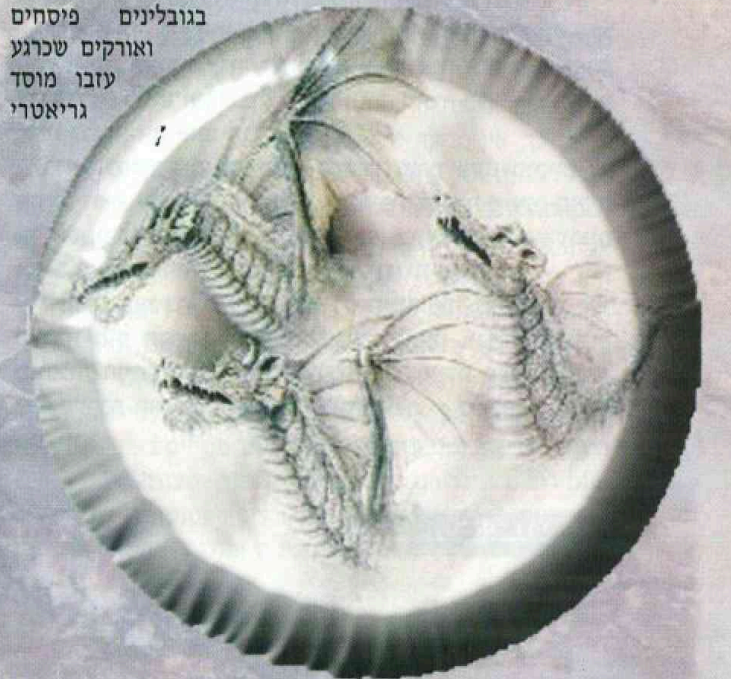
בכלל, לשחקנים יש נטייה, מופלאה ומפחידה כאחד, לעשות בדיוק מה שהשה"מ שלהם לא רוצה שהם יעשו. ממצאים כל מיני תוכניות מטרופות, כשהפתרון נמצא ממש לפנייהם, הולכים לישון בדיוק כשפורצת לביתם חבורה של חמישה שודדים חמושים באקדחי "פרדיטור אריס" ובמצב רוח רע, שוכחים רמזים חשובים, מתעלמים מאנשי מפתח בעלילה, והורגים את כל מי שמנסה

**פעם, לפני המון שנים, נחתו על כדור הארץ גזע עליון של חייזרים. הם הזדווגו עם בנות הארץ, וכך נוצרנו אנו - השה"מים. היום, אף אחד לא רוצה יותר להיות שה"ם. חכו, חכו - עוד מעט יבואו אבותינו החייזרים ויקחו אותנו לכוכב שלנו. עד אז אנחנו מוציאים את תפקידנו הבזוי בשקט...**

## פעם...

לפני שנים רבות מאוד, בעודי ילד קט וזעיר, התחלתי לשחק d&d. אני זוכר את המאורע כאילו היה זה לפני יום או יומיים בלבד. הייתי השחקן הצעיר מכולם, באותם הימים סיימתי לקרוא את "ההוביט", והתרגשתי מאוד לקראת האפשרות שאזכה להילחם בדרקון האדיר סמוג ולפגוש את גאנדאלף. בחשש רב צעדתי במעלה המדרגות אל עבר ביתו של השה"מ הראשון שלי, דפקתי בזהירות על הדלת ונכנסתי. הלכתי בצעדים מהוססים אל קודש הקודשים, חדרו של השה"מ, וכשהגעתי דפדפתי בתערובת של זהירות, חשש וסקרנות בספרים האדומים והמרופטים של מבוכים ודרקונים, והבטתי, מהופנט, בקוביות המזורות.

המשחק התחיל, ובעודי לוחם בגובלינים פיסחים ואורקים שכרע עזבו מוסד גריאטרי



# לעסות את זה

משהו. הם טועים.

האמת המהנה היא שברוב המקרים של האירועים, כולל קרבות, מפגשים, משא ומתן עם מיני יצורים שונים, צבירת ממון, ולמעשה רוב החלקים האחרים של המשחק, השה"מ מחליט לבדו מה יקרה, כשהקשר לכוח או לחוכמה המעשית של הדמויות מקרי ביותר.

לרוב השה"מ הטיפוסי מגלגל איוו קובייה או שתיים, מעיף מבט בספר החוקים, מהרהר כמה שניות, פולט משהו בסגנון "כן, ככה חשבת", ולבסוף מחליט מה לעשות, בלי שום קשר למה שהקוביות או ספר החוקים מראים.

אכן, חיים כפולים הם חיי של השה"מ הממוצע: כלפי חוץ, כולו נופת צופים, ידידותי ונחמד כלפי השחקנים החביבים, שמשחקים בחוכמה ובדיוק כמו שצריך. אבל, בפנים, רוצה השה"מ לפוצץ את שחקניו הקרציות על שום איווולתם הרבה ונטייתם לסכלות.

אבל, חיזוק ואימצו, אחי השה"מים ברחבי הארץ והעולם, כי יום הדין בוא יבוא, ואותם חייזרים שבאו בעבר לכדור הארץ ובזכותם נוצרנו אנו, הגזע הנבחר, עוד יחזרו, יקחו אותנו לכוכב טוב יותר ומלוכלך פחות, שם נוכל לחיות בנוחות וללא הטרדות טלפוניות של שחקנים שהרגנו את דמותם, עליה עמלו שנים רבות, ונקשרו אליה לפחות כמו אל אימם מולידתם, פשוט בגלל שהיינו צריכים להוציא קצת אגרסיות. ■

לעזור להם. לפעמים נדמה שהשחקנים והשה"מים כלל אינם בני אותו גזע – האין זה אפשרי שמתישוה, בזמנים קדומים, הזדווגו יצורים סופר-אינטליגנטיים מהחלל עם נשות הארץ ויצרו גזע-על, השה"מים, בעוד שאר אנשי המערות, אשר לימים יהפכו לשחקנים מעצבנים להחריד, נותרים מאחור?

תסכול רב צפוי לשה"מ המתחיל בעודו מנסה להריץ הרפתקאות מבין מהזן הפשוט ביותר לחבורה של שחקנים. סמוך עליהם, על השוטטים המסכנים הללו, שיאבדו את דרכם במבוך וימותו כולם כאחד כבר בפגישה הראשונה.

צרה נוספת שסובלים ממנה שחקנים רבים, ובעקבותם שה"מים רבים, היא האסון שזכה לכינוי "אני יורה בו".

בשביל להבין את המחלה החברתית הזו, דמיינו לעצמכם את הסיטואציה הבאה: שחקן נמצא בקרב עם, נניח, טרול שחמוש ברובה צייד. הטרול עומד במרכז החדר, ואילו השחקן מתכופף מתחת לשולחן, לצידו נמצאים דוקרן קרח, זוג חבלים, מכשיר קשר, כמה רימוני יד, זוג מסטיקים מתפוצצים, מחשב נייד, ספר קסמים, וכלב לבארדור מגודל.

מה השחקן הממוצע יעשה בסיטואציה כזו, שבה עומדים לרשותו מגוון רחב של כלים ואפשרויות, אותם הוא יכול לנצל כדי למצוא פתרונות מעניינים ומקוריים לבעיה שלפניו?

ובכן, מניסיון אישי כאוב, ב-90% מהמקרים, השחקן יחשוב דקה לערך, ואז יפלוט במונטוניות: "אני יורה בו". גם השה"מ השפוי ביותר עשוי לאבד כל צלם אנוש לאחר פגישה שלמה שבה הוא רומז לשחקניו שוב ושוב רמזים עבים כפיל על האפשרויות העומדות בפניהם, ואילו הם, תור אחר תור, סיבוב אחר סיבוב, פשוט פולטים את המילים האיומות האלו: "אה... אני יורה בו".

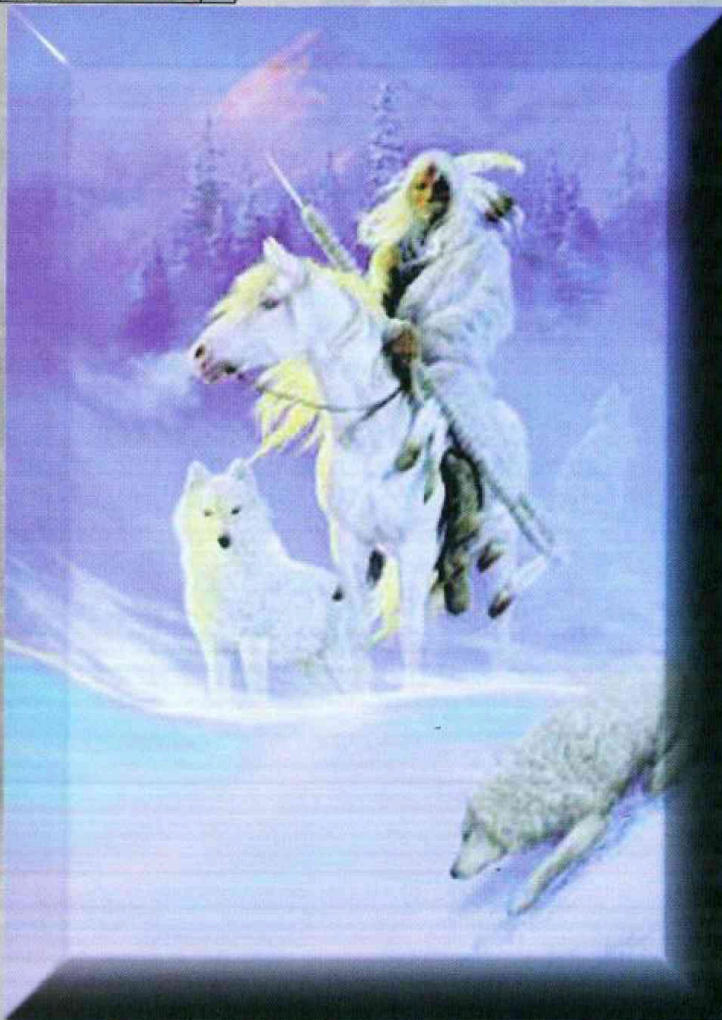
וזה עוד לא הכל. ישנם שחקנים מעצבנים, שנמצאים במצב רדום במשך כל המשחק, עד שלפתע השה"מ עושה משהו שלא מוצא חן בעיניהם. הורג את הדמות שלהם למשל. אז, כמוכי ברק, הם קופצים בזריות אל עבר ספר החוקים, מדפדפים בו במהירות מדהימה, ולאחר חמש דקות של דפדוף מרוכז, הם מרימים את ראשם, ובתחושת נצחון גואה הם מכריזים: "אתה לא יכול לעשות את זה! לפי ספר החוקים, עמ' 253, פסקה ג' עד ה', אסור לשה"מ להרוג דמויות בשבת, אלא אם מדובר בשבת שנייה בשנה מעוברת בשנת תרי"ג לספירת היפנית, וגם אז עליו להודיע על כך שבועיים מראש, בשלושה עותקים!". בדרכים גאוניות ודביליות כאחד, הם יצליחו להוכיח שלא רק שאסור לך לעשות את מה שעשית עכשיו, אלא גם את מה שעשית לפני זה, ובכלל, כל הפגישה כולה פסולה מטעמים חוקיים.

## חיים כפולים

נכון עד עכשיו נשמעים חיי של השה"מ כגיהנום ארוך במיוחד, ובמובן מסוים הם אכן כך, אבל בכל זאת ישנם מעט סיפוקים בלשה"מ, מלבד, כמובן, רציחת דמויות של שחקנים מעצבנים. השליטה האולטימטיבית ביקום חלופי היא כמו לשחק במעין סימ-סיטי עצום מימדים, אלא שהשה"מ הוא המתכנת, השחקן, ואיש השיווק גם יחד.

ביכולתנו, השה"מים המרושעים, להפיל פרות מגובה רב על דמויותיהם של שחקנים לא צייתנים, להקים ולהשמיד צבאות ענק במחי מחיקת כמה שורות במעבד תמלילים, להשליך על הדמויות שבטים שלמים של אורקים, לגרום לדמות שהושקע בה מאמץ של שנים על גבי שנים לסיים את חייה תחת גלגליו של טוסטוס מקרי, ובכלל, להרוס לכולם את הצורה.

פיצוץ נוסף הוא האשליה ממנה סובלים שחקנים רבים, כאילו שהנתונים של הדמות שהם משחקים (כושר, זריזות, כלי נשק, וכו') באמת משנים







**אלה מכם שכבר ויתרו על הרעיון של דפדוף בעיתון, וקוראים מגזינים ברשת  
בטח גם יאהבו את הרעיון של חנויות ברשת. זה לא רעיון חדש, אבל "באג  
מולטיסיסטם" פתחה אחלה חנות. לא צריך ללכת מטר**

פרטיכם לאתרים אחרים ולחוסר ביטחון משועשע שפוקד ומאיים בכל כניסה. אך ר  
לי להפנות את תשומת לבכם לפתרון הבעיה ולדרך ההתמודדות של אתר "באגס  
בעניין - תמיכה בפרוטוקול SSL (SECURE SOCKET LAYERS). פרוטוקול  
פותח על ידי NETSCAPE ומטרתו להבטיח העברה של מידע "רגיש" (מ  
כרטיסים ופרטים אישיים) בין הקוה לשרת, על ידי קידוד ואישור של האינפורמ  
המועברת. במושגים פשוטים - המידע האמיתי מוחלף במידע מעורבב ובלתי נ  
הניתן לפענוח רק על ידי השרת שביקש אותו ולא לגולשים צד שלישי.  
חברה המבקשת להקים מנגנון מאובטח בטכנולוגיה הזו מקבלת חתימה דיגי  
יחודית, המועברת ומוחזרת בין השרת למבקר עד קבלת אישור וזיהוי ודאי.  
קרוב לוודאי שכבר נתקלתם, בכניסה לאתרים מסחריים, בהופעת מפתח  
מנעול סגור בפינות הדפדפנים שלכם - זהו הסימן לאזור מאובטח, בו אין  
לחלוקת פרטים עם יתר משתמשי הרשת. למידע נוסף, פנו למספק החת  
הדיגיטליות הללו - <http://www.verisign.com>

## הדרנים למשלום

**דרך ראשונה:** העברת כרטיס אשראי. האמצעי המהיר להשלמת ההזמנה ו  
המוצרים. לאחר הקשה מהירה של פרטיכם האישיים ומספר כרטיס האשראי  
סוג שהוא, תקבלו מספר ביקורת ואישור סופי על ביצוע העסקה.  
**דרך שנייה:** חברות אתר "באגסטור". ללקוחות שעדיין חוששים ופחדים מר  
מקוונת והקלדת פרטים רגישים על דפי אינטרנט, מאפשר האתר אמצעי  
להעברת התשלום, על ידי פתיחת מנוי חדש.  
**דרך שלישית:** חיוב למרכז ההזמנות. למבקר יש האפשרות לחייב למרכז ההז  
בקו 177, שם ישאיר פרטים על אמצעי התשלום וכתובת המשלוח.  
**דרך רביעית:** השארת פרטים ויצירת קשר חזרה. ישנה האופציה להשאיר  
טלפון ושעה נוחה להתקשרות, כך שנציג מכירות יוכל לשוחח אתכם באופן  
ולמלא הזמנתכם.

מנגנון מאובטח שכזה ואישור טלפוני  
(בכל אחת מהדרכים) של אחת  
הטלפניות החביבות בחברה,  
מבטיח שפרטיכם  
והזמנתכם יהיו  
שמורים בהחלט. ■



ר שת "באג מולטיסיסטם" ממשיכה להתפתח ולגדול להיות אחת החברות המובילות  
בארץ. לאחר הקמת 24 סניפים ברחבי הארץ, הוצאת ספרי מחשב משלה ושיווק  
משחקים וכותרים מחו"ל, ההודעה על פתיחת האתר החדש באינטרנט פשוט מתבקשת.  
בניגוד מוחלט לשפע האתרים שצצים כל יום ברשת, מדובר כאן במנגנון מורכב  
להפליא, המושתת על מסד נתונים מהגדולים שחווינו.  
מטרת החברה הייתה להקים אתר שיווקי ומסחרי, שבנוסף לדפים סטנדרטים כמו  
פרופיל ושליחת דואר, יישלב בתוכו את רוב המוצרים הנמכרים ברשת החנויות "באג  
סטור" וישמש מעין סניף נוסף, באוטוסטרדת המידע, הנגיש למבקרים בו 24 שעות  
ביממה, שבעה ימים בשבוע וימכור מוצרים במחירים הזולים מכל מקום אחר.  
כמו כן, לקוחות האתר יוכלו להנות מפית המציאות המיוחדת, המתעדכנת כל  
שבוע, בה מוצעים פריטים במחירים מדהימים.

## או מה יש שם?

דף הבית, ממנו תתקבל הגישה לקטגוריות ועמודים אחרים, מסתתר בכתובת  
<http://www.bug-store.com>. שימו לב והקישו את הכתובת עם המקף, כי אם לא  
תקפידו על המקף, תוכלו לסיים את ביקורכם בחנות חרקים אמיתית!  
בלחיצה אחת, תקושרו למאגר מוצרים רחב, המחולק לקטגוריות מסודרות. ללא קושי  
מיוחד, תאתרו את המוצר המבוקש ותקבלו, בהקשה נוספת, עמוד סקירה מלא ועדכני.  
משחקי מחשב, לומדות ותוכנות מקצועיות יובאו לפניכם בסקירה של לא פחות  
משלושה מקורות - המלצת המפיץ, ביקורת מפתחי האתר וכתבת ירחון המחשבים WIZ.  
אתר "באגסטור" גם מבטיח לעזור ולפתור חלק מבעיות ההתלבטות והחשש  
בבחירה ורכישה של תוכנות, בכך שהוא מרכיב רשימה מתעדכנת של גירסאות  
הדגמה הניתנות להורדה - קבצים אלה אמורים לתת לכם מושג כלשהו בנוגע למוצר  
השלם ולנסותו כמה שתדצו, ללא כל התחייבות, לפני ביצוע הקנייה הסופית.  
מבקרים יכולים גם להיכנס לפורום האינטראקטיבי של כל מוצר, לשלוח ולקבל  
רעיונות, עצות וחוות דעת בנוגע לרכישתו.  
כמו כן, לרשותכם מידע נוסף וחיוברים לאתרי הבית של החברות המפיצות, קובצי  
עדכון ואפילו מדור טיפים ועזרה מקוונת, הכל חופשי, חוקי ונקי מווירוסים.  
למעוניינים בהרכבת מחשב חדש או שדרוג הקיים, מעניק האתר פתרון אידיאלי  
ובטוח - מאות מוצרים ורכיבים איכותיים.  
כדי להעשיר את ידיעתכם במיטב האינפורמציה לגבי תוכנות ואביזרי המחשב,  
ספריית האתר מציעה לכם עשרות מדריכים מקצועיים וספרים עבי כרס בכל נושא  
שרק תרצו, בשפה העברית או האנגלית.  
כל מוצר באתר מלווה בלחצן הזמנה, שיכניס את המוצר אוטומטית לסל הקניות  
שלכם. כשתחליטו לבסוף על ביצוע רכישה, תעמדו בפני ארבע אפשרויות של  
העברת תשלום, וכאן ארצה מעט להרחיב.

## בטיחות בעת המשלום

הרבה שאלות התעוררו לאחרונה לגבי בטיחות באוטוסטרדת המידע - על  
רכישות ONLINE, שהן לכאורה מאובטחות. על אפשרות זו או אחרת של העברת

# משחקי תפקידים

## דליפת קסם עם שחר

**"פלאדין" - שחר האדמה" זה מה שאתם צריכים לעשות - לצבור נקודות  
אגדה. כהמשך ישיר למשחק הקודם, האגדה מלאה הרפתקאות, וכן -  
אתם רוצים להיות חלק ממנה**

אלפים שלא רצו לעזוב את היער שלהם, לכן בנו סביבו חומות עשויות  
יסוד צמח טהור. הביעותים שהיו צמאים לעוד כאב, התחילו להפעיל לחץ  
על החומות שהחזיקו מעמד, אבל כשהביעותים היותר גדולים (שהיו גם  
יותר צמאים) התחילו להדפק על הדלתות, האלפים התחילו להיכנס  
לפאניקה. אז הם גילו שהביעותים יכולים לזון רק מכאב שהם עצמם  
גורמים, ולכן הקוסמים של האלפים הטילו על כל האוכלוסיה כישוף שגרם  
להם להצמיח קוצים מבפנים פנימה, דבר שגרם להם לחיות בכאב תמידי.  
זה הבריח את הביעותים, אבל השאיר את האלפים בכאב תמידי (ובמפתיע  
פסיכופתים). כמובן שחוף מהמקרים המוזרים האלה, יכול להיות שביעות  
הסתנן לתוך קאי והשתלט עליה - כך שאם חבורה מוצאת קאי סגור  
ופותחת אותו, יכול מאוד להיות שלא ימצאו בפנים כלום, חוץ מאלף  
זומבים שנשלטים בידי ביעות (זוהי סתם הצעה, זה לא כאילו הייתה לי  
הרפתקה כזאת ודמות שנורא אהבתי נהרגה לי ואני רוצה שכולם ירגישו  
את הסבל. באמת - זאת סתם הצעה).

## ועכשיו...

ואם כבר מדברים על הרפתקאות עולה השאלה: מה לעזאזל משחקים?  
טוב, עברו 400 שנים והקוסמים מתחילים לגלות שרמת הקסם בעולם  
חזרה לרמות נורמליות והביעותים הגדולים כנראה חזרו למישור  
האסטרטגי. וכך מתחילים שיערים להיפתח לתוך עולם חדש (מכאן השם  
"שחר האדמה": העולם הוא אותו עולם, רק שהרבה השתנה ב-400 השנים  
האחרונות, ואזורים שהיו מוכרים כבר נשכחו, כך שזו בעצם אדמה  
חדשה).

השחקנים משחקים אנשים (ולא אנשים) שהם יותר מבני תמותה  
רגילים, ויש להם מין כאלה יכולות חצי קסומות, למשל יש דמות (למען  
האמת זה לא דמות אלא טיפוס, אתם יודעים - דמות מוכנה שלפיה אתם  
אמורים לקבל את הרעיון הכללי של איך הדמויות אמורות להיראות. כמו  
במרצלים) בשם קשת, שיש לה יכולת מיוחדת - היא יכולה לקרוא בשם  
של מישור, לירות חץ לאוויר וכאשר החץ יפגע בקרקע, הוא ינחת בכיוון  
של האיש הזה. מטרת המשחק היא להפוך לאגדה (ככל שאתם מתקדמים  
יותר, אתם צוברים יותר נקודות אגדה ובסוף אתם מפורסמים כמו  
הרקולס).

מבחינה של גזעים, יש את כל הרגילים: בני אדם, אלפים, גמדים,  
אורקים ויש גם כמה חדשים, אבל כדי לגלות אותם חייבים לקנות  
את הספר. אז למה אתם מחכים? רוצו לפלאדין (ראה גיליון 31), זוהי  
אחת השיטות הכי קלות והכי טובות שאני מכיר. ■

אמיר

נ שפחה וחברים יקרים, התכנסנו כאן היום כדי לחלוק כבוד אחרון  
לחבר טוב ומשחק דגול. אכן, זוהי חובתנו (שלי ושל אוסף מאישיות  
המפוצלות) העצובה להודיע על פטירתו של ה-D&AD. (למי שלא יודע -  
TSR פשטה רגל עם חוב של 45,000,000\$ וכנראה ש-FASA קונה אותה).  
אכן הוא היה משחק שלא ישכח בקלות, אך כמו כל דבר ביקום כך הגיע  
גם שעתו לעזוב את עולמנו וללכת למקום אליו הולכות כל הגרביים  
הסמליות שאבדו.

טוב, עכשיו כשסיימנו עם הבולשיט הרגשני אפשר לעבור לענייני היום.  
כפי שכבר בטח הבנתם, הכתבה הזו תעסוק בשאלות מעמיקות, כגון  
האם טרולים מפחדים מגוש פלסטלינה ירוקה, או האם פה גדול שעומד  
לאכול את העולם מנקה עם חוט דנטלי...

משחק התפקידים של FASA אשר עונה לשם DOWN EARTH (שחר  
האדמה בעברית צחה), וכנראה יירש את מקומו של ה-D&AD בארץ (כבר  
אפשר להשיג תרגום עברי לספר החוקים) ובעולם. שחר האדמה מוביל  
את השחקנים אל עולם, אשר בזמנים עתיקים גילו הקוסמים החזקים שבו  
שיש דליפה של קסם מהמישור האסטרלי אל תוך המישור המוחשי  
(המישורים בשחר האדמה הם כמו במרצלים), דבר שלמראית עין לא  
נראה מזיק (היי, מתי קצת עודף קסם הזיק למישהו, הא?). אבל מה שלא  
ידעו, עד שהיה מאוחר מידי, היה שחוף מהקסם עוד משהו "דלף" לתוך  
העולם, משהו מפחיד יותר מסוכן ביטוח ביום חם, ערמומי יותר מעורך  
דין במכולת ונוראי יותר מבחינה בתנ"ך. המשהו הזה היו הביעותים (טם,  
טם, טם!!!).

הביעותים היו יצורים קסומים שניזונו מכאב, חיו בתוך המישור  
האסטרטלי וחצו את הגבול בין העולמות רק לעתים נדירות. כאשר הקסם  
התחיל לזרום לתוך המישור המוחשי, הוא איפשר להם מעבר בין  
העולמות, וכך הם פלשו לתוך המישור המוחשי והתפזרו בו מהר יותר  
מקבוצה של תיירים יפנים. העולם סבל רבות, ואז גילו שהביעותים לא  
יכולים לעבור דרך חומר שנקרא "יסוד טהור". יסוד טהור הוא חומר קסום  
שמוצאו באחד מחמשת היסודות העיקריים (לא, זוהי לא טעות כתיב -  
בשחר האדמה ישנם חמישה יסודות: אדמה, אוויר, מים, אש וצמח). את  
היסוד הטהור ניתן למצוא במכרות, וכאשר גילו שהביעותים לא יכולים  
לעבור דרכו, התחילו לירות אותו בכמויות. ואז התחילו בבניית ה"קאיים".  
היו חוצבים מתחת הר שטח עצום ובונים בפנים עיר, ואת פתח המנהרה  
שמובילה לקאי סגור בדלתות העשויות יסוד טהור. כמובן שהיו כאלה  
שלא רצו לעזוב את אור השמש המתוק, ובנו סביב עצמם חומות ענקיות  
של יסוד טהור. לא תמיד הכל הלך לפי התוכנית, למשל: הייתה קבוצה של



# סייבר-נביא

**ויליאם גיבסון נחשב לנביא - נביא של תרבות הסייברפאנק. בדבר אחד, לדעתו, הוא פיספס: הרשת היא מקום חם, הנגיעה האנושית עוברת גם דרך הכבלים והמסך הקר**

**1** - 1984 הודפס לראשונה ספרו של ויליאם גיבסון "ניורומנסר", הספר יצא בעברית ב-94 בספריית מעריב. ויליאם גיבסון נחשב לנביא הסייברפאנק, ולמי שהטביע את המונחים CYBERSPACE ו-"MATRIX" בשפה היומיומית שעידן האינטרנט אימץ. גיבסון כתב עוד שני המשכים לספר שזכה בפרסים: נבילה, הוגו, דיטמר, פ.ק.דיק וסיון (אף ספר בדיוני לא זכה בכמות כזו של פרסים).

## אנשי הסייבר נגד האדם

הספר "ניורומנסר" מתאר חברה היפר תעשייתית והיפר טכנולוגית, שבה האינטגרציה של האדם עם המכונה מגיעה לשלב בו הגבול בין השניים מטשטש. בעולמו של גיבסון "מציאות מדומה" ו"קיברנטיקה" מרכיבים את הנוף הסהרורי. הספר מתאר את המאבק לשרוד, של פורץ מחשבים המשתמש בממשק וירטואלי כדי להתחבר לרשת העולמית. גיבסון מתאר ממשק חושי מלא, היוצר סביבה גאומטרית, סהרורית ווירטואלית לחלוטין, שבתוכה מסתובב המפעיל או גיבורו הפורץ. בהנחייתו של גיבסון נוצר הסרט "ג'וני נמוניק" שבו מוצגת גרסה הוליוודית לעולמו של גיבסון.

הספר שימש השראה למספר רב של קבוצות שמזהות עצמן עד היום כ-"CYBERPUNK". על קבוצות אלו נימנים ה"האקרים" - אנשים הרואים עצמם כמימונים באלקטרוניקה ומחשבים, ומתמחים בפריצת מערכות מחשבים, ה"ראינים" - מוזיקאים המשלבים סינטיסייזרים ממוחשבים וסמים מסונתזים, כדי ליצור מוזיקה פסיכודלית סייברדלית. סייברפאנקיסטים מאמינים שהממסד המיוצג על ידי הממשל או תאגידים תעשייתיים המנסים לשלוט על ההמונים ולצלל אותם. הם מבליים את זמנם בניסיון להתחכם לממסד, לעקוף אותו ולתכנן אותו. "סייברפאנק" הפך למטבע לשון שהודבק לקבוצות שונות על ידי התקשורת או בעצמן. לכל הקבוצות מכנה משותף בניסיון ליישם את הטכנולוגיות החדשות, הצעות

בכל רגע, כדי להתגבר על המגבלות שמציב הממסד או הגוף האנושי. מאז פריצת האינטרנט ומושג הרשת העולמית, עלה סיפרו של גיבסון ותיאוריו לממשק הטכנולוגי עם הרשת, כאב טיפוס למספר פיתוחים ומחקרים המנסים ליצור תחליף לעכבר/מקלדת, כממשק עם המחשב האישי ודרכו לרשת העולמית.

## יצירות ספרותיות שהפכו לסרטים

סייברפאנק כספרות עוסק בחברה היפר טכנולוגית הנשלטת על ידי גורם ממסדי עריץ כמו ממשלה, תאגיד עסקי או ארגון דתי. האירגון השולט משתמש בטכנולוגיות

"אינפורמציה", כמו תקשורת מחשבים או שידורי טלוויזיה, כדי לשטוף את מוחות ההמונים. על פי רוב, הטכנולוגיה משתלבת באדם עצמו, שתלים מוחיים לתקשורת אלקטרונית ופרוטוזות מכניות מחברים את האדם ומדגישים את חזירת ושלטת הטכנולוגיה בחברה ההיפר מודרנית. סייברפאנק מעביר את סיפורם של דמויות שוליים המחפשות דרך להשתחרר או למרוד במערכת.

הספרות מתמקדת בדמויות של פושעים, פורצים ואנשי רוח המחפשים לא להשתלב, ולפרוץ את הכלא הטכנולוגי. על פי רוב הדמויות המככבות בספרות הסייברפאנק מוצאות דרך לגייס את הטכנולוגיה לצידן, ולהשתמש בהן כדי לגבור על המגבלות שהממסד השליט יוצר בעולם המדובר או המדומה.

ספרות הסייברפאנק היא פסימיסטית ומתארת סביבה אורבנית קודרת. גם מוסר השכל ברור לא מועבר בספרות זו, המדגישה את התבטלות האינדיבידואל בתוך הכרך הטכנולוגי. מבין היצירות שתורגמו למסך יש לציין את "בליידראן" (סרטו של רידלי סקוט על פי ספרו של פיליפ ק' דיק "האם אנדרואידים חולמים על כבשים חשמליות"), אשר שנחשב בעיני רבים לסרט הסייברפאנק הטוב ביותר. ויליאם גיבסון עצמו אמר שהסרט קלע לאווירה ולתפאורה שהוא עצמו תיאר בספריו.

"Johnny Mnemonic" הוא סרט נוסף שהתבסס על סיפור קצר עם אותו שם, שכתב גיבסון. הסרט יצא תחת הדרכתו הצמודה של גיבסון, אך לא זכה להצלחה גדולה. התמונות בעמוד זה נלקחו משם.

## נוכחי תקשורת וירטואליים

בימים אלה יצא לאור ספר נוסף מאת ויליאם גיבסון בשם "אידורו" בהוצאת "אופוס". "אידורו" עוסק בדמות האליל התקשורתית בעידן המודרני. המילה "אידורו" היא ניגזרת יפנית ממלה הלועזית "IDOL" שפירושה אליל. "אידורו" היא אלילת רוק, יש לה סוכנים ונגנים וקהל מעריצים, ויש לה אפילו אהוב שהכריז שהוא הולך להתחתן איתה. אלה ש"אידורו" היא דמות וירטואלית, לכאורה לא אמיתית. אבל במבט ביקורתי על עולם הכוכבים של מינו, הרי כל הידע המגדיר לנו את ממשיותו של כוכב קולנוע או זמר, הינו פלט אלקטרוני מהטלוויזיה, הרדיו ושאר כלי התקשורת. ספרו של גיבסון מבליט את חוסר ממשותו של הכוכב התיקשורתי ותלותו בכלי התקשורת. אולם גיבסון לוקח את ספרו של אחד קדימה - גיבסון שואל אותנו אם "אידורו" היא אמיתית לא פחות משאר כוכבי התקשורת, האם יתכן שהתקשורת בראה ישות חדשה ממש? כי בעידן המודרני הגבול בין אשליה למציאות, הוא דק מאוד וקשה להבחנה. כה קשה להבדיל בין מציאות לדמיון עד שההבדלה ביניהם הופכת לחסרת משמעות.

## נביא, נביא, אבל...

ויליאם גיבסון מתאר עולם קר, אפל ומכני. ספריו הנתפסים כנבואיים לגבי האינטרנט, סובלים לדעתי מטעות גסה אחת. בשנים האחרונות הפכה האינטרנט לכלי תקשורת חברתי, המאגד אנשים וקבוצות מכל העולם. האינטרנט פרץ גבולות פוליטיים, חברתיים וגזעיים. הרשת של עולם הסייברפאנק הפכה לדבר קר ואפל, שמשמש את הממסד כדי לעקוב ולשלוט על הפרט, הפכה במציאות לכלי פירסום, המאפשר לכל להגיד הכל, על הכל ולכולם יש את היכולת לשמוע. אותם אנשי מחשבים אפורים שהיו מחוברים רק לאור ניאון ולמסך המחשב, הם כיום האנשים המתוקשרים ביותר. למרות נבואות הזעם האפרוריות של הסייבר נביאים, יצר החיבור למד נצל את הטכנולוגיה הקרה, והפך את ה"סייברפאנק" למקום חם. ■

LIM

# דיוני מידע



**אין הרבה חדש תחת השמש. אבל בספרי המדע הבדיוני יש הרבה יותר משמש אחת. שבוע הספר מגיע כל השנה, ומזכיר לנו כמה ספרים עוד לא קראנו...**

**2** השנה יצא עבדכם אל הכירות בעקבות הספרים. "שבוע הספר העברי" ארוע שראוי להיות מצויין כחג לאומי, עדיין מוצג לעם ישראל כהתארגנות חובבנית של מולי"ם למיניהם, המנסים להרוויח עוד כמה לירות. על פניו, האירוע אמור לייצג את הקשר בין העם הפשוט (ובעיקר החילוני) לבין הסופרים, אנשי האקדמיה והרוח, "אנשי החזון", של מדינתו הקטנה. נראה שהספרות העברית עדיין מחפשת בתוך עצמה, מעין חיפוש אחר זהות ושייכות, עדיין בתוך הבועה של עצמה. אך לנו אין מה לדאוג, מאחר וכמעט שאין ספרות מדע בדיונית עברית, ורובה ככולה מתורגמת.

## מדע בדיוני בכיכר רבין

עקרונית אין חדש תחת השמש, חוץ מכמה מהדורות חדשות לספרים ישנים וטובים.

נפתח בהוצאת "כתר", המפרסמת את ספריו של אייזיק איסימוב, וכן אוסף סיפורים קצרים בעריכתו. כמו כן נזכיר את דוגלס אדאמס, שקיבל את אלוהותו בעקבות "המדריך לטרמפיסט בגלקסיה" והמשיכו שהם ספרי חובה לכל אדם באשר הוא. ואחריהם - רוברט הינלין, שאינו נופל ברמתו משני עמיתיו. המלצתי: לא משנה איזה ספר תקרא מתוך הספרים של שלושת הסופרים האלה, אתה תהנה. הוצאת "מודן" מפרסמת את ספריו של סטיבן קינג, המפרסם כל יומיים ספר חדש. לכל חובבי קינג - המבחר גדול וכולל את "בית קברות לחיות", "המייל הירוק" על כל ששת חלקיו, "מיזרי" ועוד. לצידו של סטיבן קינג מונחים ספרי ההתפרקאות בסיגנון D&D, בעיקר מאת דיוויד אוינגס, מרגרט ווד וטריסי היקמן לחוד, טריסי היקמן ומרגרט ווד ביחד.

הוצאה נוספת בשם "כנרת", מפרסמת את ספריו הטובים למדי של

טרי פראצ'ט: "פולחני הכסף", "תרועת מוות", "אחיות הגורל" וזכיר גם את "מלחמת הכוכבים" המפורסמת מאת דיוויד ג'ורלד "סוף הלילה" של ריצ'ארד שילה.

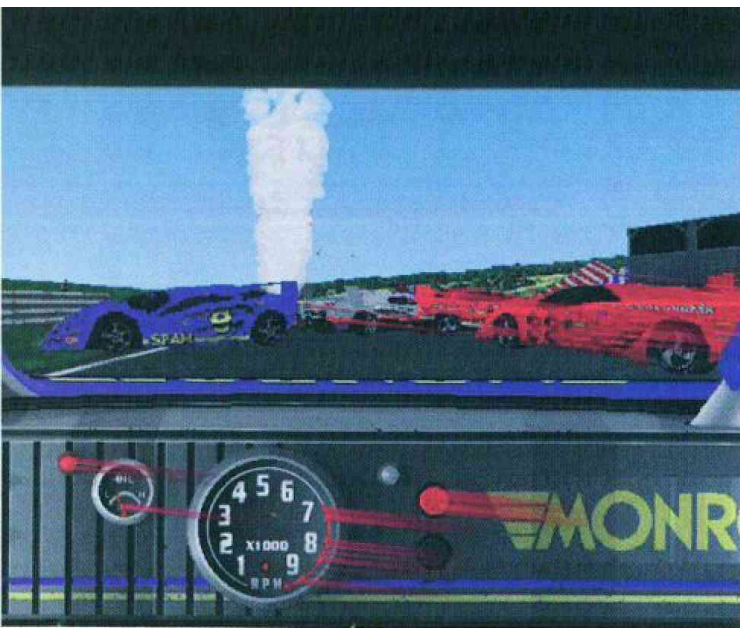
ההוצאה האחרונה "עם עובד" היא המפרסמת הגדולה ביותר לכ מדע בדיוני, ובה בעצם יש באמת אפשרות בחירה. מבין הסופרים מופיעים גיימס מורו, ג'ק צ'וקר, ג'קסון וליבינגסטון, פרדריק סי.ג'יי.צ'רי... ישנם עוד שני אליס: הראשון רוברט סילברברג, ור'ג'רד זיאלאזני שקנה את עולמו ב"תשעה נסיכים לאמבר" ו-12 להמשך. זיאלאזני הוא אחד מהסופרים היותר מוטרפים שקראתי קשה לעקוב אחרי תאורי הדימיון שלו, ולמען האמת אחרי החמישי ב"תשעה נסיכים" התחלתי לאבד אותו (והוא את עצמי זיאלאזני נפטר בשנה שעברה).

## להתעורר ולקרוא

שבוע הספר השנה הוא ההזדמנות הכי טובה לסגור חורים ול השלמות להשכלה הפרטית שלכם. כלומר - לרכוש את כל ה"חובה" למיניהם, שאנחנו תמיד שוכחים לקנות. ולמרות שש הספר כבר ממש מאחורינו, ואפילו החודש עבר - הוא כמו מעורר, מעיר אותנו ומזכיר לנו ש... יש לנו עוד המון מה לקרוא. ואחתום בהמלצה אישית. היא אולי לא לקוחה מהמדע הביז אבל כדאי לתת יותר ממבט להוצאת "גל" שעוסקת בעיקר בצנ אישית ומודעות. בין הספרים של ההוצאה אפשר למצוא את ס של אושו. וכמו כן שימו לב להוצאה בשם "דימיון" עם סדרת ס חדשים החושפים אותנו לדברי חוכמה של אנשים ועמים בעולם לאורך ההיסטוריה. קריאה נעימה לכולם. ■

צביקה רייכמן





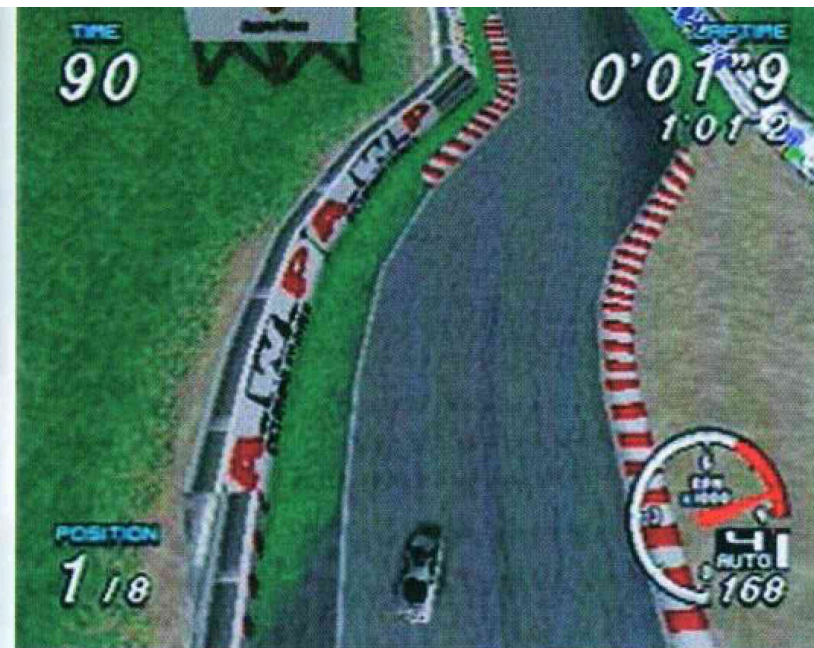
וסלול זה הדבר האחרון שתראו פה, או יותר נכון, לא תראו פה כבישני בכלל. המטרה הכללית ב־TDOR היא לעקוף את כולם, לא משנה איך, למו ומת, ועקיפות דרך השטח ההררי ורובי המכשולים הן דבר מקובל ואפילו רצוי, ומי יודע – אולי תמצאו איזה קיצור דרך משמעותי אם תחליט דווקא להיכנס בסבך הקוצים הגדול מצד ימין, במקום להישאר על השביל המאובק... מבחינה טכנית, TDOR זוקף לזכותו מנוע תלת־מימדי די חלל ומהיר, גם על מחשבים לא כלי־כח חזקים. הגראפיקה טובה, אך לא מהממת, והשליטה סובלת מפיצול אישיות: קל מאוד להשתולל עם כל הרכב לכל הכיוונים, ולבצע תמרוני נהיגה שהיו גורמים למריו אנרדיאט למות מקנאה, אך לעיתים כלי הרכב מגיב בצורה נורא ספונטנית ודרסטיה השליטה כאן היא מדויקת ורגישה מידי (כן, יש דבר כזה), ולפעמים מאבדים ההיגוי (וגם את הטמבון) של הרכב רק מלטיפה קטנה של המקש סך הכל – TDOR מהווה את את כניסתה של ACCOLADE לתחום המירוצים התלת־מימדיים, ולמרות שיש מקום לשיפור – התוצאות טובות. ציון: טוב.

**מירוץ מספר 4:** הדיס־הרביעי שלנו להיום נמצא כבר בליגה אחרת, זה לא פלא. ELECTRONIC ARTS היא כיום אחת מהחברות הגדולות והמצליחות ביותר בעולם לפיתוח ושיווק משחקי מחשב, כאשר חברות מצליחות (קטנות יותר כגון ORIGIN, ULTIMA, WING COMMANDER, MAGIC CARPET, THEME HOSPITAL, MAXIS וגם יוצרי SIMCITY, נרכשו על ידי בשנים האחרונות למרות זאת, אחד ממשחקי המירוצים הטובים והפופולריים ביותר בכל הזמנים, THE NEED FOR SPEED, הוא מוצר מקורי של EA, ולא שייך לאף חבר אחרת מלבדה. וכעת, EA חוזרת על הצלחה האדירה של NFS, עם משחק ההמשך שקרוי – איך לא – THE NEED FOR SPEED 2. באותו כלל, המשחק החדש לא מחדש הרבה דברים לעומת המשחק הראשון אלא רק מוסיף ומשפר את מה שהיה קיים. גם כאן יש מבחר רחב של מכוניות ספורט אמיתיות, סרטוני וידאו באיכות מעולה המציגים א ביצועיהן בעולם האמיתי, מפרטים מדויקים וצבעוניים המכסים את הצליל של שלהן, והמון מסלולי מירוצים חדשים כדי שנוכל לקחת או לנסיעת מבחן ולשפוף להן את המנוע. בתכל'ס, שני ההבדלים העיקריים של המשחק לעומת קודמו באים לידי ביטוי בתוכן שלו, עם מכוניות חדשות ומסלולים שהפעם לוקחים אותנו מסביב לעולם (וגם מסלול הפתעה סודי), ובגראפיקה התלת מימדית המשופרת, שעכשיו גם כולל בין היתר גשרים שניתן ליפול מהם למטה, כבישים בדירוג (מסלול מט מסלול), ובכלל – נפח משחק הרבה יותר עמוק ואמין. השליטה המעולה הצליל יוצא הדופן, וההתאפקויות המפורסמות, עדיין כאן מהממש הראשון, אלה מביינים שעדיין רוצים עוד (ומעט יותר) מאותה יצירה מופת ששינתה את פני השוק לפני כשנתיים, יבואו על סיפוקם בהחלט לעומת זאת, אלה שקיוו לפריצת דרך משמעותית יתאכזבו מעט, מפ שהם לא ימצאו אותה כאן. ציון: טוב מאוד. ■

ההמשך, WIPEOUT 2097 עתיד לצאת בקרוב, ומהווה חלק עיקרי מההפצצה של PSYGNOSIS, ביחד עם FORMULA 1, המתוכנן גם הוא. בינתיים, נצטרך להסתפק ב־RUSH HOUR, שמתניע את המנוע בצורה שונה ממחרתו, אך גם הוא מפגין חוסר ביטחון על הכביש. PSYGNOSIS החליטה הפעם לעשות דבר שונה, ובחרה ללכת דווקא על משחק מירוצים שמוצג ממבט־על, שדי מזכיר משחקים קלאסיים כמו SPY HUNTER המעולה של תחילת שנות השמונים, ואת APB שבא כמה שנים אחריו. לא תמצאו כאן סימלטור תלת־מימדי מדויק וטכני של הגראנד־פרי, אלא משחק ארקיד פשוט מאוד, שכל מה שצריך לעשות בו הוא לתמרן את המכונית קדימה־אחורה, שמאלה־ימינה, בכביש רחב, ואפילו לא להעביר מהלכים. הבעיה היא, שבניגוד לשמו, המרמז על כבישים עמוסים ברכבים עוינים ובמכשולים, RUSH HOUR מכיל לא את זה ולא את זה. למען האמת, הוא לא מכיל כלום מלבד שמונה מכוניות מתחרות, שאחת מהן היא זו של השחקן. אין יריות, אין התהפכויות, ההתנגשויות מזכירות סצינות מכות בסרט קונג־פו ישן, כשהלוחמים נמצאים במרחק של שבעה מטרים אחד מהשני, נותנים אגרוף ליריבם, ומקווים שעוצמת המכה תראה אמונה, כאשר הסופג עף אחורה מבלי שנגעו בו. אחרי שעוקפים את שאר המכוניות, הנסיעה כל־כך משעממת וריקנית, עד שהיא מזכירה את כביש הערבה ביום כיפור. ואם תוסיפו לזה את התנועה הזחלנית של המשחק בסופר VGA (על אותו מחשב חזק עם מאיץ המסך), הנסיעה תראה כמו סיבוב דאווין רגוע של איזה ערס בטיילת של תל־אביב, כשהוא מחפש בחורות.

למרות זאת, אני חייב לציין שההברקה של RUSH HOUR היא גראפיקת הרקע, הרבה זמן לא ראיתי עולם תלת־מימדי כל־כך עשיר ומשכנע כמו שהוא מוצג כאן. חשוב לציין, שהמירוץ עצמו הוא לא תלת־מימדי, אלא דרימדי לחלוטין. רק נוף הרקע מציע ביצועים גרפיים מעולים. מלבד זאת, גם המגוון הרחב של כלי הרכב השונים שאותם ניתן לבחור מוסיף למשחק, כאשר ניתן לבחור בין שתי קטגוריות שונות: מכוניות ספורט חלקלקות ומפוארות, ורכבי שטח כגון ג'יפ, באג, וטנדר, כלשכל כלי רכב, כמובן, יש את התכונות שלו. במקור, RUSH HOUR היה משחק ש־PSYGNOSIS יעדה למערכת ה־PLAYSTATION של סוני בלבד, וגם שם הוא התקבל בתגובות פושרות במיוחד, על אחת כמה וכמה על המחשב האישי, כשרק הגראפיקה הטובה שלו, מונעת ממנו לקבל ציון הרבה יותר גרוע. ציון: טוב מינוס.

**מירוץ מספר 3:** השריקה השלישית מסמנת את חזרתה של ACCOLADE למשחק שפתח לה את חשבון הבנק. TEST DRIVE OFF ROAD הוא החלק הרביעי בסדרת TEST DRIVE, שהפעם מקבל טיפול פנים תלת־מימדי, והמירוץ עובר מהכביש אל השטח. המשחק שם אותנו מאחורי ההגה של אחד מרכבי ה־4X4 הניתנים לבחירה, ונותן לנו להתחרות בכמה תנאי שטח שונים, הכוללים מדבר, ג'ונגל, ואיזור מושלג. לעומת המשחקים הראשונים בסדרה, שבהם השחקן התחרה מול מכונית אחת בלבד, נהיה צריך להימנע מלהתפס על ידי המשטרה, ולחטוף קנס על מהירות מופרזת, כאן יש לנו מירוץ אמיתי על דבר, עם תשעה יריבים שונים, ושום שוטר באופק. הבדל נוסף בין המשחק החדש לקודמו הוא זווית המשחק. בעוד שב־TDOR ניתן היה לקבל זווית מצלמה מתוך הרכב עצמו – זו הייתה הזווית היחידה במשחקים הראשונים, זנה לא הזווית המומלצת כאן, מפני שכביש ישר



ג, החברה שעשתה אותו מעולם לא התקרבה לתחום המירוצים ומשחקי ספורט בכלל.

ג. לא מדובר כאן אפילו במירוץ מכוניות, אלא במירוץ אופנועים! עד היום, מירוץ האופנועים הנורמלי היחיד למחשב האישי היה ROAD RASH, גם הוא של ELECTRONIC ARTS. במשך השנים, היו עוד כמה נסיונות נפל ליצור משחקי אופנועים נורמליים, שהגרוע מכל מביניהם היה "אופנומניה" הישראלי, ופתאום, ממש משום מקום, מגיחה לה לפתע חברת DELPHINE הצרפתית המצויינת, הזוכה לטוב בזכות ANOTHER WORLD ו־FLASHBACK המדהימים, ושולחת לאוויר העולם את MOTO RACER, משחק האופנועים הטוב ביותר למחשב האישי שרמתו עולה גם על אינספור משחקי מירוצים עם יותר משני גלגלים. DELPHINE, התמתחתה בעיקר בעשית קווסטים ובמשחקי אקשן מתוחכמים, הוכיחה שיש לה גם מה להציע בתחומים נוספים, וכאן התפייסות – גם התמסדה בגדול, כאשר היא מסרה את עצמה לזרועות השיווק האימתניות של ELECTRONIC ARTS, וכנראה שכעת היא רוצה להשיג מונופול עולמי על משחקי המירוצים הטובים ביותר בשוק.

קודם כל, חשוב לציין שעל מנת להינות מ־MOTO RACER, אתם חייבים להיות בעלי מאיץ מסך תלת־מימדי, ואם אין לכם אחד, משחקים כמו MR הופכים את ההשקעה לכדאית, הודות לגראפיקה ולתנועה החלקה, שעד היום נראו כמותם רק על מערכות ה־PLAYSTATION, SATURN, ו־ULTRA 64. וזאת גם הייתה הכוונה: כאשר MR תמוש במאיץ מסך ובג'ויסטיק, הוא מטשטש את הגבול בין המחשב האישי לבין מערכות המשחק הביתיות, וזה כבר סימן טוב.

המירוצים ב־MR מתחלקים לשני סוגים: מירוץ כביש, שבהם ניתן לבחור בין כמה סוגים של אופנועי כביש סטייל ה־KAWASAKI NINJA, ומרוצי שטח שבהם מכבים אופנועים שדומים ל־DR של YAMAHA. השוני בין שני סוגי המירוצים הוא גדול, כאשר במירוצי השטח (אפר, שלג, וכ') יש גם להתחשב בקפיצות ותלוליות, בעוד שבמרוצי הכביש – הדגש הוא על מהירות נטו. אך למרות השוני, אם תלחצו על מקש הרווח, תוכלו להרים גלגל, ולהוציא לבנות ת'עניינים, והפעלולים האלה הם הדובדבן שבקצפת. בנוסף, אם תהיו חכמים, תוכלו למצוא עוד ארבעה מסלולים סודיים במשחק, הכוללים עולם קולנועי ואת חומת סין, ואם גם זה לא מספיק – DELPHINE משחררת מידי כמה חודשים מסלולים נוספים למשחק, אותם ניתן להוריד דרך האתר הרשמי של MOTO RACER באינטרנט, תחת WWW.MRACER.COM. באופן כללי ניתן לומר שיש לנו כאן משחק מירוצים כמעט מושלם, שמקבל ציונים גבוהים ביותר בכל התחומים שלו. ציון: מצויין (רק לבעלי מחשב חזק עם מאיץ מסך!).

**מירוץ מספר 2:** המירוץ השני מציג סימני חיים מעט יותר חזקים, והוא מגיע אלינו מ־PSYGNOSIS, שהקיץ מפציצה את השוק בשבעה משחקים שונים ומגוונים. PSYGNOSIS היא חברה די מנוסה בתחום המירוצים, וזוקפת לזכותה להיטים קטנים וחביבים כמו סדרת DESTRUCTION DERBY האלימה, את מירוץ רחפות הקרב הראשון שזכה לפסקול מקורי ולקליפ טראנס משלו ב־MTV, WIPEOUT (משחק



## חמישה משחקי מירוצים מתחרים מי גיע ראשון, וכמו בכל תחרות בין חמישה מתחרים, יש חמישה מקומות - רק אחד מהם מגיע ראשון

אשר מסתכלים על הרשימה הארוכה ביותר של משחקי המירוצים למחשב האישי, מגלים דבר מעניין: אין כמעט חברה שלא הוציאה לפחות פעם אחת בהיסטוריה הארוכה, או הקצרה שלה, משחק כזה. זה בדוק. כמובן שיש חברות המתמחות בנושא מעט יותר מחברות אחרות, כמו PAPYRUS שביססה לעצמה מעמד כחברה השולטת בכל מה שנוגע לסימולטורים מציאותיים של מכוניות מסוג פורמולה 1 וכדומה, אם זו SEGA שכבשה את הפן המהנה וחסר הגבולות של התחום, תחילה עם OUTRUN הנצחי, ואחר כך עם DAYTONA USA ו־SEGA RALLY. כאשר מסתכלים עשר שנים אחורה, מגלים דווקא ש־ACCOLADE הייתה מפורסמת בזכות סדרת משחקי ה־TEST DRIVE הקלאסיים שלה, יותר מסדרות ה־HARDBALL או STAR CONTROL, שהיא מפורסמת בהן כיום. והנה, גם עכשיו אני יושב ומחזיק לפני לא פחות מחמישה משחקי מירוצים חדשים שיצאו בחודשים האחרונים, כולם של חברות גדולות ומכובדות, כולם מתהדרים בגימיקים משלהם, כולם מתיימרים להיות הטובים ביותר, אלה שישאירו את המתחרים מאחור בקו הזינוק, בעוד שהם יראו את הדגל השחור־לבן מונף בקו הסיום, אבל, כמובן שלא כולם מצליחים עם היומרות שלהם. בהחלט לא. לפניכם סקירה עדכנית ומפורטת בנוגע לחמשת המשחקים החדשים, כאשר המסקנה הסופית תהיה אילו מירוצים שורפים את האספלט, ואילו צריכים איזה רכב גרר שיפנה אותם למשחת הרכב הקרובה.

### המתחרים

**מירוץ מספר אחד:** המירוץ הראשון והטוב ביותר מבין הארבעה, הוא גם המירוץ המפתיע מבין כולם, מכמה סיבות: א. אף אחד לא ציפה לו, מפני שאף אחד לא ידע שהוא עומד לצאת.





# ללא משיחיהם

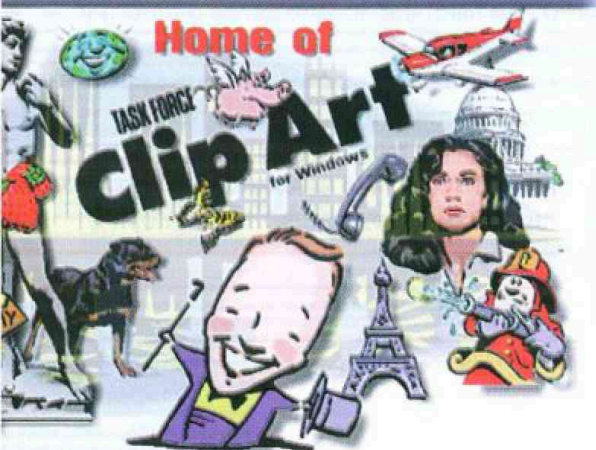
## ללא משיחיהם

### עברית שפה יפה

השפה העברית, בגלגולה הנוכחי, חוזרת ומתבשלת בימים אלה בסיר ההיתוך של האקדמיה לעברית. בזמן שממהרים השמרנים ההדוקים לשפה לתקן כל אחד מאיתנו כשאנחנו אומרים "שלושה בנות", הרי ששם, באקדמיה, שוקלים לוותר על ההבדל בין המספר הנקבי לזכרי. אנחנו, בעודנו עובדים על מעבד התמלילים word, לדוגמה, מצליחים לשרוד בקושי רב בשפה הקשה הזו שניתנה לאבותינו. מערכת תיקון השגיאות שומרת עלינו ומייצעת על-מנת שלא נשגו בשימוש בשפה. אבל איך אנחנו מסתדרים כשאנו קוראים מסמכים שאחרים כתבו, ופתאום צצות להן מילים שאינן שגורות בפינו? האם אז יכול מעבד התמלילים שלנו לעזור לנו? מסתבר שלא. התקליטור החדש של מט"ח – "רב מילים", בהוצאת הפרופ' יעקב שויקה מאפשר לנו להשתמש במילון חדש ומקיף, הנותן יותר מכל מילון אחר. אם למשל יוצא לנו לחפש את הגדרת המילה: שידרוג (מונח משפת המחשבים – תרגום ל: upgrade), הרי שהמילון העבר לא רק יציג לנו על המרקע את פירושה המלא של המילה, אלא גם יספק לנו מספר דוגמאות מחיי היום-יום, בהן באה לידי שימוש מילה זו. התוכנה יודעת לקבל מילה, בכל הטיה שרק נרצה, והיא מוצאת עבורנו את השורש ממנו היא מורכבת, כך שאין צורך להוציא 100 במבחן בלשון כדי להשתמש בה. בדומה לעבודת ה-7 word, במידה והקלדנו מילה באופן שגוי, תאפשר לנו התוכנה לבחור את המילה הקרובה ביותר לזו שהתכוונו אליה, מתוך רשימה של מילים קרובות. ההפתעה הגדולה ביותר הפעם היא התאימות למעבד התמלילים word 7. מעתה, כל בעל "רב מילים" יהנה מסיוע של ביאור הכתוב, במקביל לקריאה או כתיבה של מסמכים בתוכנה. בהתקנת התוכנה, נוצר גם כפתור חדש בסרגל כלים שבתוכנת word 7, ובכל מקום בו המשתמש מזדקק לסיוע של ביאור, הוא לוחץ על כלי ה"רב מילים", והתוכנה נכנסת לפעולה. המילה עליה נמצא הסמן או צמד המילים המסומנות על גליון העבודה, מקבלים פירוש מיידי. את מבח הדרך שלי התוכנה עברה בציון גבוה מאוד, עקב הצלחה בפירוש מילות סלנג וצירופים כמו למשל: "על-הכייפאק". חבל מאוד שצריך תקליטון (3.5) אינטש על-מנת לקיים את תנאי ההגנה. תקליטור זה נוטה להימחק או להיפגם מעת לעת, ואז נאלץ המשתמש הממוצע לרוץ ולהחליף תקליטון. ועוד יותר חבי שהתקליטור חייב להיות כל הזמן בכונן, ואין אפשרות להתקין את כל החבילה על הכונן הקשיח של המחשב. ■

### אומנות לעם

רבים ממשתמשי המחשבים מכירים את סדרת תוכנות השרטוט, הציור ותלת-המימד – Corel Draw. מעטים יודעים כי לסדרה זו יש מאגר ציורים גדול בשם: Corel Gallery 2 המכיל יותר מ-15,000 איורים (Clip art Images) ו-500 גופנים בתקליטור בודד אחד. כמות ציורים זו מאפשרת ליצור מצגות מולטימדיה צבעוניות, אתרי אינטרנט עשירים באיורים, ספרים מרתקים ושלל דברי דפוס כמו למשל: כרטיסי ברכה ופוסטרים עם ציורים מדויקים ומרהיבים. מהחודש ניתן להשיג בתנויות תקליטור חדש בשם: Task force CLIP ART, המכיל 10,000 איורים צבעוניים, יפים ושימושיים הרבה יותר מאלו של Corel. על תקליטור זה מופיעים 500 תצלומים מרהיבים, ברזולוציה של 72dpi (רזולוציית מסך), המציגים מבחר רחב של נושאים מחיי היום-יום. האיורים הווקטוריים, הניתנים להגדלה אינסופית, מסודרים לפי נושאים: קומיקס, אנשים, תקשורת ועוד... לצד התקליטור, כמו בכל מאגר איורים, מצוי ספר המכיל איורים בגודל מוקטן, והכולל את שמותיהם והקטגוריות בהן הם מופיעים. אך במקום להביט באיורים שבספר, ניתן להשתמש בתוכנת צפייה הכלולה גם היא בתקליטור המאפשרת לדפדף ביניהם בגדלים שונים, לשנות את הצבעים באיורים ולהעתיק אותם לזיכרון המחשב. כשחפשת תמונה שתאפיין בצורה משכנעת את המילון Link, המופיעה לרוב באתרי אינטרנט, ניגשתי למנוע החיפוש המובנה בתוכנה. הקלדתי את הנושא Communication (תקשורת) ומייד הופיעה רשימה של כ-100 איורים שהנושא שלהם מתקשר בדרך זו או אחרת לתקשורת. תיקיה המצויה בצד שמאל של המסך, משמשת כמעין סל קניות בכך שהיא מאפשרת לאחסן בתוכה כמות גדולה של ציורים נבחרים. באמצעות תוכנה זו יכול כל בעל ידע שמאליות להיות אומן מוצלח. התאמת הצבעים, הכיוונים והזוויות בה יופיע הרישום, מאפשרת שליטה גבוהה יותר עליו, בטרם השילוב שלו בכל תוכנה אפשרית כמו הצייר, MS-word, Paint-Shop ועוד. אני אישית התאהבתי במאגר איורי הקומיקס המצחיקים והמשגעים, המופיעים באוסף גדול זה. ■



יניב פזדמן

# דקה

## ללא משיחיהם

### האיטלקים באים!

רות סירקיס, מאמהות ספרות הבישול בארץ, קרוב לוודאי שלא כל-כך אוהבת את המתחרה הממוחשבת החדש, שעלה לפני כשנה על מדפי חנויות הספרים, כלי הבית והמחשבים כאחד. היה זה ספר מתכונים ממוחשב, הראשון בסדרה ארוכה של ספרים, אשר את מתכוניו ניתן לקבל על-גבי מסך המחשב הביתי. לאחר דפדוף בין מאגר של תמונות של מבחר המאכלים, הזלת ריר של תיאבון מוגבר ובחירת המאכל היפה יותר, מקבל המשתמש ב"אמנות השולחן" את רשימת המצרכים והכלים הנדרשים לצורך הכנת המעדן. המתכון הכתוב בחלקו הימני של המסך ומלווה בסרטוני וידאו המתארים פעולות בסיסיות שיש לעשות במהלך הכנת המאכל, כגון: הפרדת החלבון מחלמון הביצה, כתישת שום ועוד. בגלל שברוב הבתים אין אפשרות למקם את המחשב האישי על שולחן המטבח או על השיש לצד המצרכים, מציעה התוכנה להדפיס את המתכון לצורך שימוש נוח וחד פעמי במקומות מסוג זה.

החידוש המרענן שיצא למכירה מבית "Arome InterActive" ובהפצת "מחשבת" הוא התקליטור הבא בסדרה זו: "מסע בעקבות מסורת המטבח האיטלקי". למה מסע? על שום כך, שבטרם אנו ניגשים למתכון זה או אחר, מאפשרת לנו התוכנה לערוך מסע באיטליה ודרכו ללמוד על ההתמחויות השונות, מנהגי השולחן, לבקר במסעדות איטלקיות, לדבר באיטלקית ובאופן כללי להרגיש איטלקים כמעט אורגני. על-גבי שני

התקליטורים המכילים את התוכנה, אנו פוגשים באיטליה כפי שאף-פעם לא הכרנו אותה. ב"עובדות מדהימות" אנו מוצאים למשל את ההסבר הבא: "האורגנו מורכב מהמילים היווניות 'אורוס' ו-'ג'נוס' שמשמעותן – שמחת הרים". במילון האיטלקי מופיעות מילים איטלקיות שכיחות ופירושו כמלל כתוב וכקטעי וידאו בהם אנשים שונים מהרחוב האיטלקי מקריינים. המילים מחולקות לתחומים: קניות, מסעדה ובסיסי. "חלוקת המחזות" מביאה אותנו לכל חור באיטליה ממנו נראה נוף ים-תיכוני אופייני מדהים, מלווה בהסבר על המקום ועל המאכלים האופייניים לו. אם עד כאן אין אנו בטוחים כי כדאי לנו לטוס ולבקר בחבל ארץ מדהים זה, הרי שלשלל האטרקציות מתווספת גם רשימת מסעדות עם תמונות פסטורליות מסביבתן ועם (איך לא) המאכלים שמסעדה זו (או אחרת) מתמחה בהכנתם. בלחיצת כפתור אנו נכנסים לאכול במסעדה, אך לא לפני שנקבל שיעור מדוקדק במנהגי השולחן הנהוגים באיטליה. למשל: "לא נהוג להביא יין לארוחה שאיננה משפחתית, כמו גם – לא נהוג לאכול לבד, אלא בקבוצה גדולה של אנשים". עם קצת סבלנות, ניתן לקבל מידע נרחב על ההתמחויות האיטלקיות כמו למשל: הקפוצ'ינו, הקפה המיוחד, המדריך השלם לפסטה (על סוגיה, צבעיה, שימושיה השונים ודרך הפקתה לפני שהיא מגיעה למטבח), שמן זיתים וכל התורה שמאחוריו, יינות המופקים באיטליה ועוד. כל זאת, בליווי מוסיקת רקע איטלקית אופיינית.

לקינוח, מזמינים אותנו – הסועדים עם התוכנה – לביקור בפסטיבלים וירידים ארציים הקשורים באוכל, ומסתבר שיש להם, לדוברי האיטלקית, הרבה כאלה! לאלו מאיתנו, המעוניינים בהרפתקה אמיתית, ניתן להפתיע את החברים, ההורים או החבר/ה האישי/ת, בבישול אחד המתכונים שבתקליטור. לסיכום: חבל שאני לא נמצא ברגע זה באיטליה, ועוד יותר חבל שאף אפשר לטעום מהמנות המדהימות בלחיצת כפתור... ■

### אחד ועוד אחד

ביום חמישי, ה-26 ביוני, נבחנו תלמידי כיתות יא' ו-יב' בבגרות במתמטיקה. את התלמידים שעשו 3 יחידות בגרות במתמטיקה, אפשר לחלק לשתי קבוצות: אלה שניגשו לבחינה לחוצים ומפחדים מכשולו אפשרי, לעומת אלה שהצליחו לעבור את הבחינה בשלום ובצורה רגועה. הרגועים שבנבחנים, קרוב לוודאי שהשתמשו בתקליטור ההכנה האינטראקטיבית לבגרות במתמטיקה 3 יח"ל, על-גבי המחשב. תוכנת הכנה זו מציגה למשתמש בה את מבחר 245 השאלות, אותן מספק משרד-החינוך לפני הבחינות, ומתוכן ילקחו השאלות למבחן. שאלות נפוצות יותר מקוריינות על-ידי קריין המסביר את הדרך בה אמור התלמיד לפתור את הבעיה. באחרות, ניתן לקבל פתרון ללא קריינות, אך עם הסבר מפורט ואפשרות הדפסה של כל שלב, לצורך עיון חוזר בפתרון. לאורך כל העבודה עם התוכנה, עומדות לרשות המשתמש פונקציות שימושיות כמחשבון גרפי משוכלל הכולל את כל הפונקציות. למשל: סינוס, שורש ריבוי, ממוצעים, משיקים, נקודות מינימום ומקסימום ועוד.

חברת "הד-ארצי מולטימדיה" דאגה להוציא לאור מוצר שהוא קל להפעלה בכך שהסבר קולי מלווה את השימוש בו ושאר המסכים וההסברים כתובים בצורה גרפית נוחה לשימוש. אז לכל אלה שנכשלו או קיבלו ציון נמוך... מומלץ בהחלט להצטייד בתוכנה הזאת לקראת הפעם הבאה. ■



# להחליף הילוך

**כל מי שניסה להגיע מצומת רעונה לתל אביב, בשעות העומס, יודע מה זה פקק וזה לא שאנחנו מכירים רק פקק אחד - פשוט חבל על המקום! פקקי תנועה באינטרנט דומים לפקקים בכבישים - גם ברשת זה תלוי בשעה, ביעד ובעוד כל מיני גורמים משתנים. על חלק מהם אנחנו יכולים לשלוט**

האם היית מבזבז כל-כך הרבה זמן בים, אילו יכולת לגלוש במהירות מירבית של שלושה קמ"ש?  
אז מי רוצה לגלוש באינטרנט במהירות של 300 baud?  
לא משנה כמה מהיר המודם שלך, לפעמים נדמה כי ה-World Wide Web הוא יותר כמו World Wide Wait. אז מה בכל זאת אפשר לעשות? המשיך בקריאת כתבה זו, ותיווכח...

## איפה הפקק?

כאשר אתה מסתכל על עמוד Web, אתה בעצם מעתיק את הטקסט והגראפיקה ממחשב מרוחק, הנקרא Web Server, ומשתמש באינטרנט ככביש מהיר להעברת האינפורמציה. ההאטה יכולה להתרחש בכל נקודה לאורך הדרך, ולא תמיד קל לדעת איפה. ראשית נבחר את הקשר שלך. מהירות המודמים מתחילה ב-110 ביט לשנייה, עד ל-33,600 ביט לשנייה, ואף יותר. כיום, רוב המודמים המודרניים יכולים לקבל מידע מהאינטרנט בקצבים של 28.8, 33.6 או אלפי ביט לשנייה. מודם איטי הינו צרה צרורה בכל הקשור לאינטרנט, ויכול להוות סיבה מרכזית לקצב תקשורת נמוך. מודם 33.6 kbps עולה בין \$80 ל-\$150, לכן אם אתה מבלה הרבה זמן באינטרנט, ההוצאה כדאית.

אבל סביר להניח שברשותך מודם מהיר, ולא הוא שבולם את המהירות. גם המחשב שלך יכול להיות הגורם להאטה. דפי Web עמוסים בימים אלה בהרבה מאוד גראפיקה, כך שמהירות התצוגה של המחשב שלך לא משחקת תפקיד משנה במכלול זה. אבל אם אינך משתמש במחשב שחגג כבר את יום הולדתו השלישי, אז הוא מספיק חזק בשביל האינטרנט.

המודם והמחשב שלך יכולים לקלוט את דפי ה-Web רק בקצב בו הם מקבלים אותם. כך שאם ברשותך חומרה חזקה ומהירה, המקום הבא לחפש עיכובים והאטות הוא האינטרנט עצמו. ונתחיל עם ספק שירותי האינטרנט שלך (ISP). לחלק מספקי האינטרנט יש תקשורת נמוכה לאינטרנט בעצמם, או גרוע מזה - יותר מדי

מנויים על פחות מידי קווים. אם קצב העבודה שלך באינטרנט הוא באופן כרוני נמוך, הייתי ממליץ לך לשקול אפשרות מעבר לספק אינטרנט אחר.

## כמו בכביש, גם כאן הפקק תלוי בשעה...

האינטרנט עצמה היא באמת אוטוסטודת המידע, מונח שהטביע סנטור אז, סגן הנשיא היום - אל גור. לפחות אוטוסטודת המידע בכל הקשור לפקקי תנועה (ומי כמונו מכירים את זה). פקקי תנועה באינטרנט, נעשים יותר ויותר שכיחים. כאשר הרבה אנשים משתמשים באינטרנט, האטה תורגש, ועוד איך תורגש. השעות החופשיות ביותר בגלישה באינטרנט הן בין שש לשמונה בערב, בימים שני עד שישי, ואם אתם חסים על חשבון הטלפון שלכם, אז בין שתיים לשבע בבוקר.

## הפקק גם תלוי ביעד, כמוכן

האטה נוספת יכולה לקרות כאשר אתה מבקר אתר אינטרנט פופולרי. Web Servers מחוברים לאינטרנט בדיוק באופן בו אתה מחובר, דרך ספק שירות, והם יכולים לסבול מאותם סוגי האטות בהם אתה נתקל.

לרוע המזל, אין באפשרותך לעשות הרבה לגבי פקקי תנועה באינטרנט או לגבי שרת Web איטי. אבל ישנם דברים שאתה יכול לעשות כדי לשפר את ההנאה ואת החוויה.

## ובכל זאת - יש מה לעשות

ונתחיל מאלה המשתמשים ב-Netscape Navigator במקום ב-Microsoft's Internet Explorer. לפי עיתון המחשבים, PC Magazine, Navigator 3.0 מהיר יותר בהצגת דפי Web מאשר Explorer 3.0. אם יש לך קשר איטי לאינטרנט לא תבחין בהבדלים, אבל ההבדלים הם משמעותיים במהירויות גבוהות. את תוצאות המבחן שערך PC Magazine תוכל לקרוא בעצמך בכתובת:

<http://www.pcmag.com/pclabs/internet/in1518ba.htm>

בנוסף לכך באפשרותך לנתק את הגראפיקה, הגזלת זמן רב ויקר שלא לדבר על בריאות. הצגת טקסט בלבד, מהירה הרבה יותר מאשר הצגת גראפיקה המכילה קבצים גדולים, ועקב כך דורשת זמן רב יותר להורדה. בדפדפן ה-Navigator תוכל להסיר מתפריט Options את האפשרות של Auto Load Images. כאשר תגיע לדף בו תרצה לראות תמונה כלשהי, לחץ על ריבוע התמונות, והתמונה תגיע אליך. אם הינך משתמש ב-Internet Explorer, בחר מתפריט View בתת התפריט Options. עכשיו תוכל להיפטר מכל התמונות, הקול, והווידיאו.

כאשר תבקר בדפים המכילים הרבה Java או JavaScript, תוכל להסיר את יכולת הדפדפן שלך מלהראות אותם. טכניקה זו מיועדת למי שרוצה לקבל אינפורמציה בצורת טקסט בלבד, אבל גורעת באופן קשה מהיופי ומהאסתטיקה של האתר, לכן השתמש באפשרות זו רק כאשר אתה ממש ממנה. אופציה נוספת הקיימת כדי להגדיל את מהירות הגלישה היא העלאת גודל ה-Cache. גם Netscape וגם Explorer שומרים מידע מהדפים בהם אתה מבקר, על הכונן הקשיח של המחשב. מטרת שיטה זו היא כדי שפעם הבאה, בה תבקר באותו אתר, חלק או כל המידע שלו ישלפו במהירות מההארדידיסק במקום באיטיות מהאינטרנט. הדפדפן יאתר מקום על הכונן בשביל מידע ה-Cache. כאשר ה-Cache יתמלא עד הסוף, הדפדפן יחל למחוק דפים ישנים כדי להוסיף דפים חדשים. העלאת גודל המקום המוקצה לזכרון ה-Cache, יעלה את מספר דפי ה-Web השמורים במחשב, ויחסוך זמן רב בגלישה. אישית אני ממליץ על הקצאת 10-15 מגהבייט לטובת אותו עניין, וכל המוסיף - הרי זה משובח.

## יש גם תוכנות

חברות אחדות מפתחות מוצרים שאמורים לשפר את מהירות הגלישה. מוצרים אלה משתמשים בטכניקות שונות כמו Smart caches ואחרות. שני המוצרים הידועים ביותר הינם, Blaze - 100\$, של חברת Datalytics בכתובת: <http://www.xspeed.com>

ומוצר נוסף בשם \$30 NetJet, של חברת Peak בכתובת: <http://www.peakmedia.com>. המקום אחרון בו אני מציע לכם לחפש מפלט, הינו התחום של Off-line Browser. תוכנת FreeLoader אותה תמצאו בכתובת: <http://www.freeloader.com>. התוכנה הינה חופשית והיא תוריד דפי Web שלמים למחשב שלך, בעודך ישן שנת ישרים. לאחר מכן, בבוקר תוכל לגלוש במהירות מדף לדף ומאתר לאתר במהירות חלומית. כמוכן שכל זה פועל רק כאשר אתה יודע

לאן אתה רוצה להגיע. חלק מההנאה באינטרנט, ותקנו אותי אם אני טועה, היא גלישה למקומות בהם לא היית וכך אדם לא דרכה בהם.

## סבלנות...

פקקי תנועה נעשים שכיחים יותר ויותר, כאשר יותר ויותר אנשים מגלים את עולם ה-World Wide Web. הטכניקות השונות, שהובאו בכתבה זו, יעזרו עד אשר המומחים יפתרו את הבעיה אחת ולתמיד, עם טכנולוגיית המהירות הגבוהה כמו: Cable modems ו-DSL. אבל כמו כל דבר על ה-Web, כנראה שנצטרך לחכות קצת זמן... ■

לא קולסים

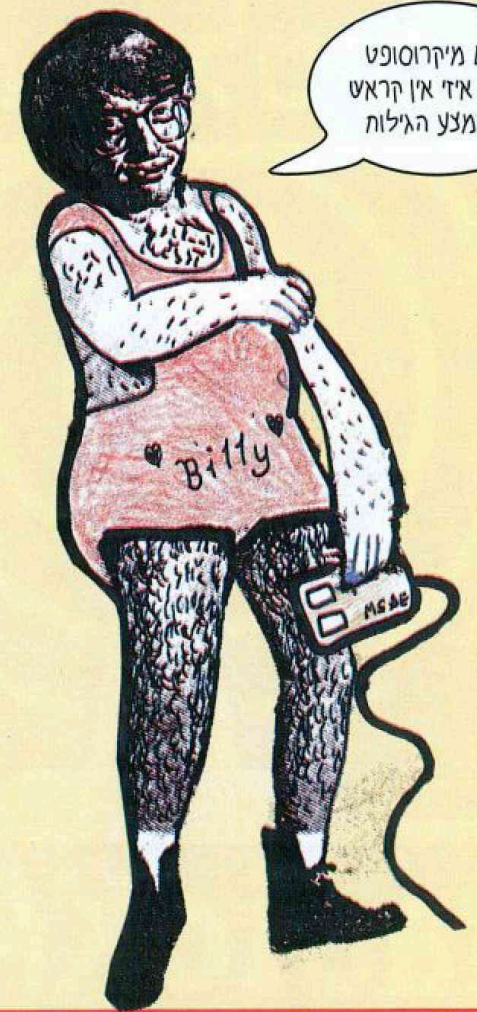
RadioKAOS



# סייברליה

## עסקת ענק בין ביל גייטס לקיבוץ הגושרים הולידה חברת בת ששמה "מיקרוסופט אנד איזי"

בין פיתוחי החברה הראשונים: עכבר המוריד שערות מהרגליים.



### מבצע הקיץ

קנה היום תוכנת חלונות וקבל חינם תוכנת תריסים ותוכנת רשת יתושים.

## נתגלתה הסיבה לאיטיות של המחשבים המיוצרים בכולין

צוות חוקרים מטעם סייברליה שבדק, גילה לתדהמתו כי במקום MOTHER BOARD מורכב במחשבים הפולנים MATHER BORSHT. חוקר סייברליה: "ה MATHER BORSHT מאט במידה ניכרת את מהירותם של מחשבי ה P.C, אולם למרבה הפליאה הוא עובד מצויין על APPLE."

## דוברו של מחשב העל "כחול עמוק", הודיע כי בקיץ הקרוב, מלבד בשחמט יתמודד המחשב בסומו, מחנ"ס בנות וסנוגה.



## סייברליה - FAQ

טייברליה שלום, לפני שנה קינתי מחשב פנטסטי. לזכותו יאמר שהוא "נעם חלק", לא נתקע פעם אחת גם כשהאסתי עליו לא אעס דברים כבדים. אולם בעזר האחרון המחשב החל "לעייף". לא סוחב כה, לא מושך פס. מה לעשות?

רוני סלם, 28, כפר סבא

רוני היקר, מתי בפעם האחרונה הכנסת את המחשב לטיפול? היכנס כבר היום למוסך פנטיום מורשה הקרוב לביתך, ובקש להעביר את המחשב טיפול 10,000. בטיפול יבדקו PLUG-INS, פלטינות וכו'. כפי שהבנתי אתה יד ראשונה, כך שאין שום סיבה שהמחשב יזייף. חשוב לזכור כי לא מספיק לשטוף את המחשב פעם בשבוע ולעשות ווקס. צריך גם לטפל!

טייברליה אהלן,

מה ההבדל בין טאונד בלסטר 16 לטאונד בלסטר 32?

מאיה טפקטור, 17, ערד

המספר.

טייברליה שלום,

רציתי לראות אלה שמארידה אותי זה מכבר. מה עושים כשנעלם העכבר מצג המחשב?

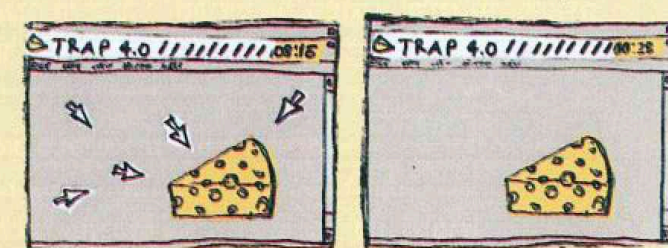
רוני מועלם, 22, ירושלים

רועי היקר,

ניתן להוריד מהאינטרנט תוכנה בשם TRAP 4.0. התוכנה מפעילה ריבוע קטן שבתוכו נתח של גבינה וירטואלית שוויצרית. משאירים את התוכנה במשך הלילה ובבוקר אנו משוכנעים שימצא בה עכבר אחד לפחות, אם לא יותר...

לפני... 24 שעות

אחרי...



## תחרות השם החדש ל-WINDOWS 95

טייברליה מזמין את קוראיו להשתתף בתחרות החדשה: שם חדש ל-WINDOWS 95. על השם להיות בן שתי מילים בלבד. השם חייב לכלול את המלה WINDOWS. על השם לציין במפורש את השנה הנוכחית (שנת 97) בין הזוכים יוגרל מקט רווח תומך MMX

## מוסף המחשבים השכונתי

### חדש במדיה

בעקבות הצלחת התוכנה PHOTOSHOP, יוצאת בימים אלה תוכנת PHOTOSOUP, תוכנה לעיבוד תמונות של מרק.

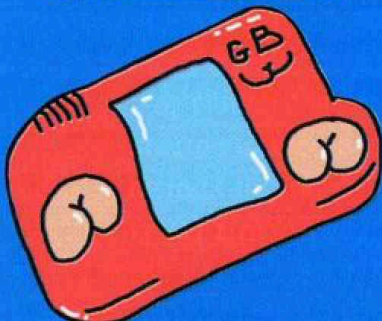
לפני...



אחרי...



אתה שונה? אף אחד לא מבין אותך? אין אף משחק אלקטרוני אחד שמתאים לך ושכמותך? הקץ לבדידות! חדש! GAY BOY!



GAY BOY - התברר החדש שלי (שאפשר להביא הביתה ואמא לא תתטוף התקף לב)

### אתר השבוע

הכותל



### לוח סייברליה

- למכירה מקש F1 כחדש (MMX)
- מחשב 486, יד ראשונה, 30 קילו בייט + גג נפתח. מר
- למכירה, MOTHER BOARD, FATHER BOARD ו-SOND
- COUSIN BOARD מסנן
- להשכרה עכבר. (לבן + כ) מוטריר.
- למכירה מחשב כיס. מקו
- מעוניין להחליף קונן ל בקונן נזיל (או קונן גז).
- מעוניין לרכוש מדפסת ס מיטת מסמרים ומקלדת נט מהרג'ה גנדי ספונג'וריס.
- למכירה 4K (מקופסה) גייטס.
- שומר מסך, בן 40, יוצא קרבי (ממר"ם), מעוניין לשמ המסך שלך בבקרים ובסופ"

\* שאלות וטענות יש לשלוח לזוג סייברליה, דרך בן-צב' 84, ת"א

- כתב: אורי כ
- איירה: שחר כ
- גרפיקה: לילך ג



# פלאפלי

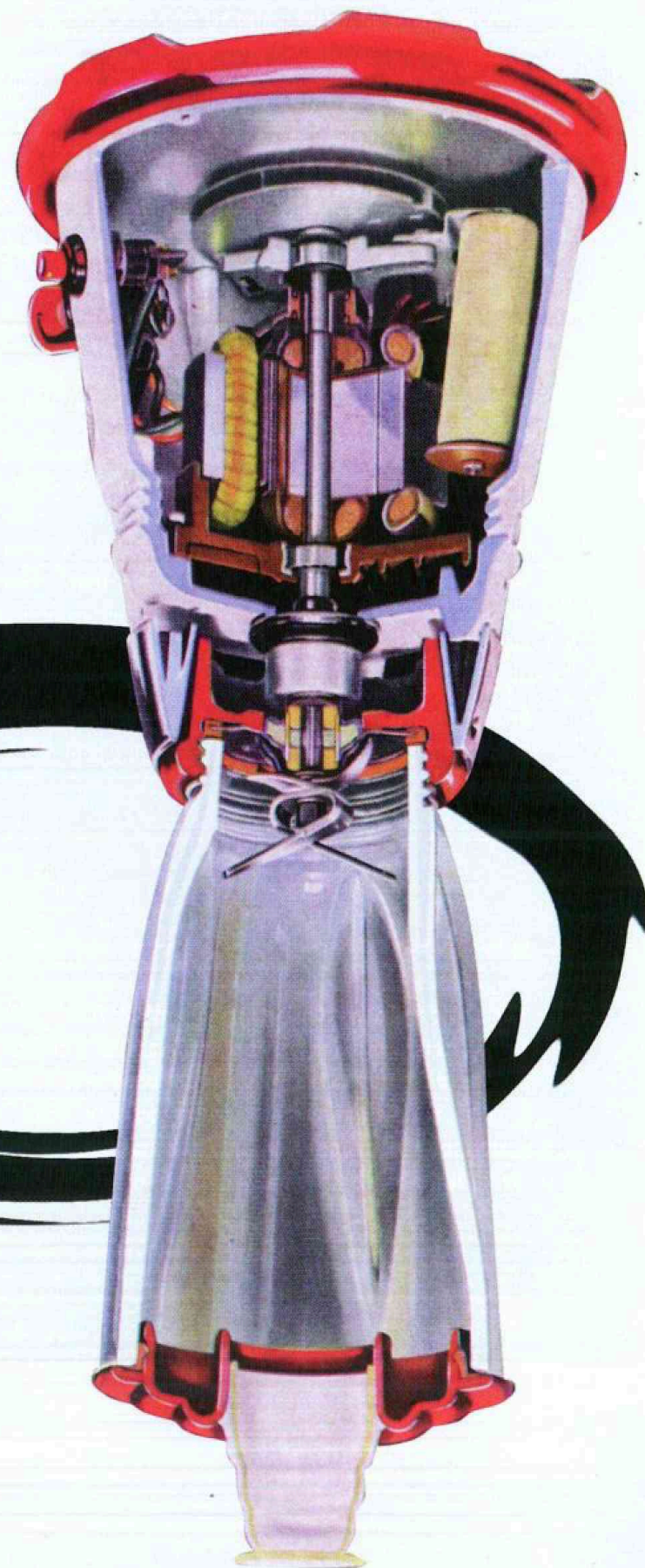
החצי האחר

אדם מערבי בן-זמננו מוצא עצמו יותר ויותר חשוף למערכות מידע מהירות בעלות אופי סימולטני. מערכות אלו מדגישות את חוסר התאמתן של תבניות החשיבה והאנליזה של מורשתנו התרבותית. המידע אינו ניתן לפירוק לינארי, ועוד פחות מזה לפירוק כרונולוגי. אופיו "הבו-זמני" ומהירותו של המידע אינו מתאים לאנליזה הסינטטית של פירוק היררכי בצידו השמאלי של המח, אלא דורש "קליטה אקוסטית" - המתבצעת בימין המח.

מה הקשר בין האקוסטי לסימולטניות של המידע? בניגוד לתפיסה הלינארית (מרחב ויזואלי), מידע מטבעו אינו ממוקד במרכז אחד, או במדיום בודד. ניתן לדמותו לחוש השמיעה שקולט סימולטנית מ-360 מעלות כאשר הצלילים פוגעים וגם עוברים בגופינו. התרבות המערבית העצימה את חשיבותו של המידע הויזואלי והקנתה לו את הפענוח הלינארי - המידע אמנם מגיע אלינו סימולטנית אך אנו בוחרים לסננו ולפרשו באופן היררכי.

חשיבה אקוסטית מאופיינת בגלי מח המכונים "גלי אלפא". כאשר אנו צופים במכשיר הטלוויזיה, אנו מפעילים את מצב אלפא - בתום יום ארוך של החלטות היררכיות אנו "נחים" בצידו הימני של המח. למרות ההנחה הפופולרית אין מדובר במצב פסיבי. בתהליך הצפייה אנו מחלקים את תודעתנו ביננו - הפרט, הצופה, לבין המסך. אנו מופעלים רגשית ע"י ההתרחשויות בקופסא, אך כיוון שתודעתנו מחולקת אנו ערים לפער בין המסך ל"מציאות". ההתרחשות הממשית אינה בנו ואינה בטלוויזיה אלא ברוח - במרחב המשותף לנו ולמדיום. לפחות במישור המיידי, הרגשות שמתעוררות בנו אינן נרכשות כשלנו פרטיות אלא מתפרשות כתגובה "טבעית" - כל אדם "נורמלי" היה מגיב כך לאותה הסיטואציה.

עודף אינפורמציה, כולל אינפורמציה טלוויזיונית מביא לידי טשטוש הפרטים וזיהוי תבניות המידע - "pattern recognition". (ייתכן ומה שאנו מכנים כיום "אינטואיציה" זה בעצם הבנה באמצעות זיהוי תבנית בניגוד להסקה לינארית). זיהוי תבנית קשור למרווחים בין יחידות המידע - העדפה למרחב האקוסטי על פני פענוח מבודד של היחידות.



גם מדיטציה קשורה בפעילות של גלי אלפא במח. מה משותף לצפייה בטלוויזיה ולמדיטציה? גם בפעילות זו תודעתנו מחולקת. אדם מנסה שתודעתו תהיה מחוץ לגוף - הוא צופה בעצמו, במחשבותיו מבחוץ. אמר תדיר בשימוש על מנת להביא להתנתקות הוא לאפשר למחשבות העולות להתקיים ולנסות להתרכז במרווחים ביטול האגו, כלאמר היישות האינדוידואלית שלך, חיוני לנסיון להתחבר לקוסמוס, להוליוזם. גישה שונה להבנת "התמזגות עם המערכת".

להתמזגות עם המערכת יש אם כך, היבטים חיוביים ושליילים כאחד. האדם המערבי נקרע בין המסורת הלינארית המתפחת את מושג האינדוידואל לחשינו אקוסטית - המפחיתה מיחודו של הפרט לטובת זר התבנית. במערב מושג הזהות הפרטית מתפרק. ניר לראות בחלקים מתהליך זה כשאיפה להוליוזם, ובמבט אחר כהמשך הרובוטיזציה של האנושות.



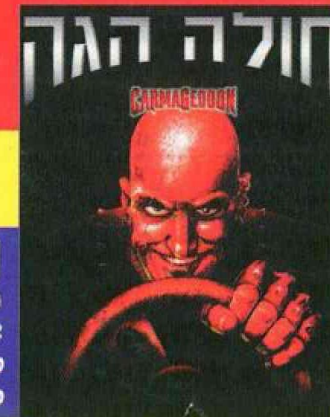


@50



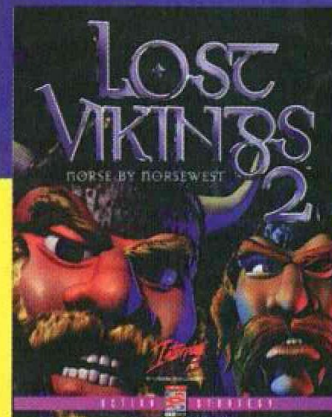
# הד ארצי מולטימדיה

## משחקים בזרם גבוה



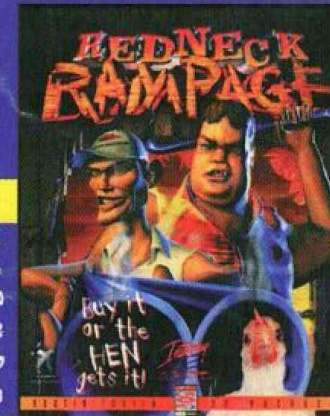
### חולה הגה

משחק המירוצים המטורף ביותר על מסך המחשב  
אתה מתחרה בנהיגה נגד 25 נהגים, ב-36 מסלולים.  
ככל שתדרוס יותר אנשים ויותר חיות תקבל יותר נקודות!  
כל האמצעים כשרים בדרך לניצחון.



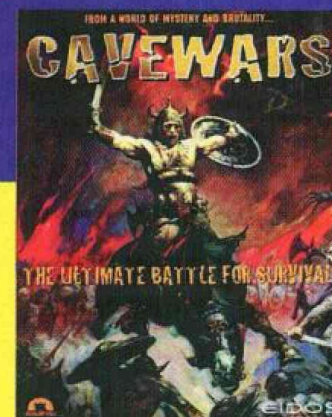
### LOST VIKINGS

שלושת הויקינגים חוזרים! השלושה מצויידים בכלי-נשק חדשים.  
עליהם למצוא את מכונת הזמן, שתחזיר אותם הביתה.  
בדרכם יפגשו ידידים נוספים שיעזרו להם במסע.  
גרפיקה מעולה ומוסיקה מדליקה לאורך כל המשחק המצחיק הזה.



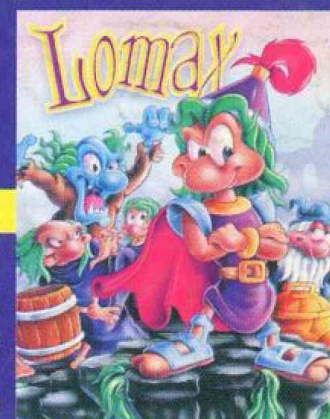
### REDNECK RAMPAGE

משחק יריות ופעולה המבוסס על המנוע הגרפי של דיוק ניוקס.  
אתה מסתובב בדרום אמריקה ועליך לירות בכל אחד שלידיך!  
לרשותך כלי-נשק רבים ו-14 רמות שונות לבחירתך.  
המשחק משלב הומור פרוץ עם גרפיקה ומוסיקה סוחפת.



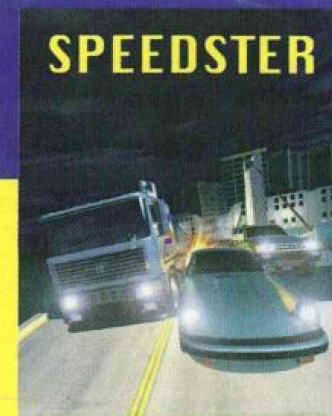
### CAVE WARS

משחק אסטרטגיה המשלב טכנולוגיה עם קסם.  
בחר באחד משמונה גזעים, 48 קסמים, כלי נשק שונים  
ובנה ערים, הלחם בגזעים האחרים.  
אחרי כל גזע שתבחר יתפתח משחק בצורה שונה.



### LOMAX

אוהבי הנמלולים שימו-לב!  
אד הרשע חטף את כל הנמלולים ועשה להם שטיפת מוח.  
רק לומאקס ברח ויצליח לשחרר את חבריו!  
המון חידות מחשבה, רמות קושי ומיכשולים! אדיר.



### SPEEDSTER

הגיע הזמן לצאת למירוץ נגד השעון! נגד כל הסיכויים.  
המשחק מתנהל במבט על ומאפשר לתכנן את המהלכים.  
מבחר מרשים של מכונות, מסלולים ומתחרים.  
אז למה אתה מחכה? צא לדרך! תן גז!

